こだわりユーザー御用達！ 発掘系ゲーム専門誌

ナイスゲームズ

www.microgroup.co.jp/ktc/



編集部イチオシ！
堂々10ページ特集

ユトナ英雄戦記
ティアリングサーガ
TearRingSaga

これが2001年上半期の
ベストゲームだ!!

GAME of 2001

セガガガ／どうぶつの森／ちっちゃいエイリアン
鋼鉄の咆哮 ～ウォーシップコマンダー
クールボーダーズ コードエイリアン
耽美夢想マイネリーベ／エンドネシア
シャドウハーツ／ボルフォス／ギタルマン

2001 AUTUMN Vol.7

ナイスゲームズ Vol. 7
2001年上半期 ベストゲーム／大特集 ティアリングサーガ
2001 AUTUMN

GAME of 2001（上半期）4

第一特集 編集部が選ぶベストゲームはこれだ！

CONTENTS





【表紙】
ティアリングサーガ
ユトナ英雄戦記

本文中での略語表記
プレイステーション：PS　セガサターン：SS　NINTENDO64：N64
ドリームキャスト：DC　ニンテンドウパワー：NP
ゲームボーイ：GB　ワンダースワン：WS
ネオジオポケット：NGP　ゲームボーイアドバンス：GBA

GAME of 2001

（上半期）

数多く溢れるゲームソフトの中から、編集部が厳選して紹介するこの特集。2001年上半期の売上データを振り返りつつ、編集部ベスト20をセレクト。その中から10本を徹底紹介する！



GAME of 2001 上半期

いよいよPS2が台頭してきた感のあるこの上半期。全体的には低調とも言えるが、その中で元気なのはキャラもの、版権ものだった。『ファイナルファンタジーX』という大作の発売を控えての影響もあるか…？　100位までの販売本数も交えて、一挙に200位まで公開だ！

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
1	PS2	グランツーリスモ3 A-spec (同梱版含む)	SCE	RCE	01/4/28	6,800	1,148,671
2	GB	ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵・ルカの旅立ち	エニックス	RPG	01/3/9	6,400	1,046,854
3	PS2	鬼武者	カプコン	ADV	01/1/25	7,800	926,945
4	GB	遊☆戯☆王デュエル　モンスターズ4 最強決闘者戦記	コナミ	TBL	00/12/7	4,800	506,437
5	PS	スーパーロボット大戦α外伝 (限定版含む)	バンプレスト	SLG	01/3/29	9,800	500,704
6	GB	ポケットモンスター クリスタルバージョン	任天堂	RPG	00/12/14	3,800	478,137
7	GBA	スーパーマリオアドバンス	任天堂	ACT	01/3/21	4,800	450,759
8	PS2	バイオハザード コード：ベロニカ 完全版	カプコン	ADV	01/3/22	6,800	396,436
9	DC	サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～(限定版含む)	セガ	ADV	01/3/22	9,800	385,871
10	PS	From TV animation ONE PIECE グランドバトル！	バンダイ	FTG	01/3/15	5,800	371,837
11	GB	ゼルダの伝説ふしぎの木の実 時空の章	任天堂	RPG	01/2/27	3,800	371,744
12	GB	ゼルダの伝説ふしぎの木の実 大地の章	任天堂	RPG	01/2/27	3,800	371,061
13	PS	ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記	エンターブレイン	SLG	01/5/24	6,800	368,851
14	GB	ゲームボーイ ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	エニックス	RPG	00/12/8	6,400	363,075
15	PS2	ワールドサッカー ウイニングイレブン5	コナミ	SPT	01/3/15	オープン	358,687
16	GB	ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵・イルの冒険	エニックス	RPG	01/4/12	6,400	276,419
17	PS2	決戦II	コーエー	SLG	01/3/29	7,800	252,205
18	WS	ファイナルファンタジーII (同梱版含む)	スクウェア	RPG	01/5/3	12,000	249,282
19	GBA	F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE	任天堂	RCE	01/3/21	4,800	221,250
20	N64	ポケモンスタジアム金銀	任天堂	ETC	00/12/14	6,800	216,527

ジャンルについて

ACT／アクション　ADV／アドベンチャー　PZL／パズル　RPG／ロールプレイング　SLG／シミュレーション
SPT／スポーツ　STG／シューティング　RCE／レース　TBL／テーブル　格闘／格闘　ETC／その他

※ジャンルの分類は、データ元のメディアクリエイトの分類方法に準拠

GAME of 2001（上半期）

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
21	GBA	パワプロクンポケット3	コナミ	SLG	01/3/21	5,800	194,501
22	GB	From TV animation ONE PIECE 夢のルフィ海賊団誕生！	バンプレスト	RPG	01/4/27	4,500	191,882
23	GB	ドンキーコング2001	任天堂	ACT	01/1/21	3,800	179,349
24	N64	マリオパーティ3	任天堂	ETC	00/12/07	5,800	177,720
25	GBA	バトルネットワーク ロックマンエグゼ	カプコン	RPG	01/3/21	4,800	171,151
26	GB	とっとこハム太郎2 ハムちゃんず大集合でちゅ	任天堂	ADV	01/4/21	3,800	167,998
27	PS	実況パワフルプロ野球2001	コナミ	SPT	01/6/7	5,980	167,345
28	GBA	タクティクスオウガ外伝 The Knight of Lodis	任天堂	SLG	01/6/21	4,800	165,238
29	PS2	はじめの一歩 VICTORIOUS BOXERS	ESP	SPT	00/12/14	6,800	161,653
30	PS2	ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	フロム・ソフトウェア	ACT	01/412	6,800	161,429
31	DC	ファンタシースター オンライン Ver.2	セガ	RPG	01/6/7	4,800	149,933
32	GBA	遊戯王ダンジョンダイスモンスターズ	コナミ	SLG	01/3/21	5,800	142,485
33	GBA	ミスタードリラー2	ナムコ	PZL	01/3/21	4,800	142,356
34	PS2	「スペースヴィーナス」starring モーニング娘。	SCE	ETC	01/1/11	5,800	131,142
35	PS2	モンスターファーム	テクモ	SLG	01/3/22	6,800	130,898
36	GBA	くるくるくるりん	任天堂	ACT	01/3/21	4,800	130,321
37	PS2	首都高バトル0	元気	RCE	01/3/15	6,800	124,292
38	PS2	機動戦士ガンダム	バンダイ	ACT	00/12/21	6,800	121,816
39	PS2	Z.O.E（限定版含む）（ゾーン・オブ・エンダーズ）	コナミ	ACT	01/3/1	13,800	117,939
40	PS2	バウンサー	スクウェア	ACT	00/12/23	6,800	113,516
41	PS	パチスロ アルゼ王国4（限定版含む）	アルゼ	TBL	00/12/14	8,800	111,736
42	PS2	EXTERMINATION（エクスターミネーション）	SCE	ADV	01/3/8	6,800	110,170
43	WS	ファイナルファンタジー（同梱版含む）	スクウェア	RPG	00/12/9	9,999	107,957
44	PS	PANDORA MAX SERIES Vol.6 ONI 零～復活～	パンドラボックス	RPG	01/3/22	1,980	106,385
45	DC	ファンタシースターオンライン	セガ	RPG	00/12/21	6,800	105,370
46	N64	どうぶつの森（同梱版含）	任天堂	ETC	01/4/14	6,800	104,424
47	GB	桃太郎伝説1→2	ハドソン	RPG	01/1/1	4,300	102,995
48	GB	マリオテニスGB	任天堂	SPT	00/11/1	3,800	93,339
49	PS	SDガンダム GGENERATION-F.I.F	バンダイ	SLG	01/5/2	3,800	92,861
50	PS	ワールドスタジアム5	ナムコ	SPT	01/5/10	5,800	92,685

◇2001年の上半期のランキングということですが、今回からまた、100位まではありますが、販売本数が復活してますね。

◆やっぱり色々と分析していくのにも、これは欲しいところだよね。ところで、今回のランキングの見所といえば…。

◇第一印象としては、「続編ばっかりだ…」でしょうか。

◆うん、それに「版権モノ」というのも加わるよね。なんと、上位30位までの中に、純粋な意味での「オリジナル作品」が一本もないという状況だから。

◇『鬼武者』は金城武という俳優を使ってるし、『ティアリングサーガ』も、『ファイアーエムブレム』シリーズの加賀氏の作品、という意味では

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
51	N64	実況パワフルプロ野球 Basic版2001	コナミ	SPT	01/3/29	8,800	92,298
52	N64	マリオテニス64	任天堂	SPT	00/7/21	6,800	92,105
53	PS2	風のクロノア2 ～世界が望んだ忘れもの～	ナムコ	ACT	01/3/22	6,800	87,316
54	PS	みんなのGOLF2（ザ・ベスト）	SCE	SPT	00/7/6	2,800	82,090
55	DC	サカつく特大号 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!	セガ	SLG	00/12/21	5,800	80,940
56	PS2	電車でGO!3 通勤編	タイトー	SLG	01/3/15	6,800	79,882
57	PS	天空のレストラン ハロープロジェクトヴァージョン	メディアファクトリー	TBL	01/3/1	4,980	79,484
58	N64	ミッキーのレーシングチャレンジUSA	任天堂	RCE	01/1/21	6,800	79,462
59	GB	コロコロカービィ	任天堂	ACT	00/8/23	4,500	78,520
60	PS2	蚊	SCE	ACT	01/6/21	5,800	77,638
61	GBA	ボンバーマンストーリー	ハドソン	RPG	01/4/27	5,200	71,983
62	PS2	ボクと魔王	SCE	RPG	01/3/15	5,800	71,849
63	DC	ソニックアドベンチャー2（同梱版含む）	セガ	ACT	01/6/23	5,800	70,616
64	PS	クラッシュ・バンディクー カ～ニバル	SCE	ETC	00/12/14	5,800	70,340
65	PS	テイルズ オブ エターニア（限定版含む）	ナムコ	RPG	00/11/30	9,800	69,991
66	PS	FEVER4 SANKYO 公式パチンコシュミレーション	ICS	TBL	01/3/8	4,800	69,879
67	N64	マリオストーリー	任天堂	RPG	00/8/11	6,800	69,824
68	GB	とっとこハム太郎 ともだち大作戦でちゅ	任天堂	ETC	00/9/8	3,800	67,613
69	PS	シスター・プリンセス（限定版含む）	メディアワークス	ADV	01/3/8	9,800	67,185
70	GB	ポケモンカードGB2-GR団参上!-	ポケモン	TBL	01/3/28	3,900	67,092
71	GB	スターオーシャン ブルースフィア	エニックス	RPG	01/6/28	5,800	66,937
72	PS	ドラゴンクエストVII ～エデンの戦士たち～	エニックス	RPG	00/8/26	7,800	65,015
73	PS2	ギャロップレーサー5	テクモ	ACT	01/3/29	6,800	63,497
74	DC	ファイヤープロレスリングD	スパイク	SPT	01/3/1	6,800	62,767
75	PS2	パイロットになろう!2	ビクターインタラクティブソフトウエア	SLG	01/3/8	6,800	62,094
76	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.39 THE 麻雀2	D3パブリッシャー	TBL	00/1/26	1,500	61,924
77	PS	Dance Dance Revolution 4th MIX	コナミ	ACT	01/3/15	オープン	61,195
78	PS2	BLOODY ROAR（ブラッディロア）3	ハドソン	FTG	01/3/1	6,800	60,321
79	GB	真・女神転生デビルチルドレン 黒の書	アトラス	RPG	00/11/17	4,300	60,290
80	PS	実況パワフルプロ野球2000決定版	コナミ	SPT	00/12/21	オープン	60,112

バックボーンがありますものね。

◆もう本当に、ユーザーは新しい作品を買わなくなったのかなあ。今まで出てきた良作の続編、または既存のキャラクターを利用した版権モノ、というので十分満足できちゃう。

　その上で、ソフトのひとつひとつが何度も繰り返して遊べるようにという工夫がなされていけばいくほど、もう「それ1つでいい」という気持ちが出てくるでしょう。だから、1本買って気に入ったら、それでしばらくはいいや、と思えてしまうソフトが多くなった、ということなんじゃないかな。

◇長く楽しく遊べるソフトが気に入ったら…確かに2本目に手を出すまでの期間が延びますね。

GAME of 2001（上半期）

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
81	N64	カスタムロボ V2	任天堂	RPG	00/11/10	6,800	59,818
82	PS	真・女神転生	アトラス	RPG	01/5/31	4,800	59,746
83	GB	メダロット4 カブトバージョン	イマジニア	RPG	01/3/23	4,500	55,965
84	N64	不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来！シレン城！～	チュンソフト	RPG	00/9/27	6,800	55,151
85	PS	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.56 THE スナイパー	D3パブリッシャー	STG	01/3/22	1,500	54,806
86	N64	ニンテンドウオールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ	任天堂	ACT	99/1/21	5,800	54,395
87	PS	三國志VII	コーエー	SLG	01/2/1	7,800	54,272
88	PS2	シャドウ ハーツ	アルゼ	RPG	01/6/28	6,800	53,773
89	PS	筋肉番付 VOL.3 ～最強のチャレンジャー誕生！～	コナミ	SPT	00/12/21	オープン	53,410
90	GBA	ナポレオン	任天堂	SLG	01/3/21	4,800	53,177
91	GB	ハムスターパラダイス3（ちゅりー）	アトラス	SLG	00/12/15	4,300	52,801
92	GB	ハンター×ハンター～禁断の秘宝～	コナミ	ACT	01/4/12	4,500	51,163
93	PS	タイムクライシス プロジェクトタイタン	ナムコ	STG	01/4/26	4,800	50,731
94	GBA	悪魔城ドラキュラ サークル オブ ザ ムーン	コナミ	ACT	01/3/21	5,800	50,693
95	PS	ロックマン X5	カプコン	ACT	00/11/30	5,800	50,177
96	PS2	リリーのアトリエ ～ルブルグの錬金術士3～	ガスト	RPG	01/6/21	6,800	50,111
97	PS	アイシア（限定版含む）	アトラス	RPG	01/2/22	12,800	49,658
98	N64	バンジョーとカズーイの大冒険2	任天堂	ACT	00/11/27	6,800	49,103
99	WS	機動戦士ガンダム Vol.1 -SIDE7-	バンダイ	SLG	01/2/1	4,500	48,670
100	PS2	実況パワフルプロ野球7 決定版	コナミ	SPT	00/12/21	オープン	48,665
101	GBA	ファイナル ファイト ONE	カプコン	ACT	01/5/25	4,800	－
102	PS	ボンバーマンランド	ハドソン	ETC	00/12/21	5,800	－
103	PS2	機甲兵団 J-PHOENIX「序章篇」	タカラ	ACT	01/2/15	1,800	－
104	DC	CRAZY TAXI 2	セガ	ACT	01/5/31	5,800	－
105	GBA	桃太郎まつり	ハドソン	ETC	01/3/21	5,200	－
106	PS	SIMPLE1500 シリーズ Vol.53 THE ヘリコプター	D3パブリッシャー	SLG	00/12/14	1,500	－
107	GB	テイルズオブファンタジア なりきりダンジョン	ナムコ	RPG	00/11/10	4,500	－
108	GB	ロックマン X サイバーミッション	カプコン	ACT	00/1/20	3,980	－
109	GBA	ウイニングポスト for ゲームボーイアドバンス	コーエー	SLG	01/3/21	5,600	－
110	GB	メダロット4 クワガタバージョン	イマジニア	RPG	01/3/23	4,500	－

◆そうそう。だから、続編、版権モノの大作系を遊んで、あとはさらっと短時間で遊べる「シンプル」シリーズみたいのが受ける、両極端な構造になってきてるんじゃないかな。

◇それってつまり、業界全体としては売上数の低下に繋がる…ということですよね。いえ、ユーザーにとっては長く遊べるのは嬉しいことですけど（笑）。

◆そうして全体が下がってきている中で、『ティアリングサーガ』は健闘しているよね。

◇それに似ているのが『タクティクスオウガ外伝』ですね。こういったSLG系の作品には、もともとコアなファンがついているからかも。

◆そのほかで、というと、上位のPS2作品が目立

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
111	PS	テイルズオブファンタジア(ザ・ベスト)	ナムコ	RPG	00/9/28	オープン
112	PS2	鋼鉄(くろがね)の咆哮～ウォーシップコマンダー	コーエー	ACT	01/4/5	6,800
113	PS	山佐Digiワールド・テトラマスター	ヤマサエンタテイメント	TBL	01/5/24	6,800
114	PS2	NBAライブ2001	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	SPT	01/2/22	6,800
115	PS	RPGツクール4	エンターブレイン	ETC	00/12/7	6,800
116	PS	逮捕しちゃうぞ(限定版含む)	パイオニアLDC	ADV	01/3/29	8,800
117	PS2	F1チャンピオンシップシリーズ2000	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RCE	01/3/1	6,800
118	DC	CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO	カプコン	FTG	01/6/14	3,800
119	WS	WILD CARD	スクウェア	RPG	01/3/29	4,300
120	GBA	コナミ ワイワイレーシング アドバンス	コナミ	RCE	01/3/21	5,800
121	PS	SIMPLE1500シリーズ Vol.54 THE バレーボール	D3パブリッシャー	SPT	01/1/25	1,500
122	GBA	アドバンスGTA	エム・ティー・オー	RCE	01/3/21	4,980
123	PS	ガンパレード・マーチ	SCE	SLG	00/9/28	5,800
124	GB	真・女神転生デビルチルドレン 赤の書	アトラス	RPG	00/11/17	4,300
125	N64	パーフェクトダーク(メモリー拡張パック同梱版含む)	任天堂	ACT	00/1/21	7,800
126	PS	幻想水滸外伝 Vol.2 クリスタルバレーの決闘	コナミ	ADV	01/3/22	オープン
127	PS2	マッデンNFLスーパーボウル2001	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	SPT	01/1/18	6,800
128	GB	ちっちゃいエイリアン	クリーチャーズ	ETC	01/2/27	4,800
129	DC	Canvas(キャンバス)～セピア色のモチーフ～	NECインターチャネル	ADV	01/4/5	6,800
130	PS2	DARK CLOUD(ダーククラウド)	SCE	RPG	00/12/14	5,800
131	PS	Dance Dance Revolution BEST HITS	コナミ	ACT	00/12/21	オープン
132	WS	デジモンアドベンチャー02 ディーワンテイマー	バンダイ	RPG	00/12/9	3,980
133	PS2	7(セブン)～モールモースの騎兵隊～	ナムコ	RPG	00/12/21	7,800
134	WS	HUNTER×HUNTER～それぞれの決意～	バンダイ	ADV	01/4/26	4,500
135	PS2	魔剣 爻(シャオ)(限定版含む)	アトラス	ADV	01/6/7	6,800
136	GBA	爆熱 ドッジボールファイターズ	アトラス	SPT	01/3/21	4,980
137	DC	HAPPY★LESSON	データム・ポリスター	ADV	01/4/26	6,800
138	GB	ワリオランド3 不思議なオルゴール	任天堂	ACT	00/3/21	3,800
139	PS	Jリーグ実況ウイニングイレブン2001	コナミ	SPT	01/6/21	5,980
140	PS2	空戦	角川書店	SLG	01/2/22	6,800

つよね。PS2が主流になってきたんだな、とようやく感じられるようになった。続編が多いのは、PSからPS2に移行するに当たって、人気タイトルを持っていったというのもあるよね。

◇3つしかないミリオンソフトのうち、2つがPS2ですものねぇ。…ほかがそれだけ売れてないってことでもありますが(笑)。

◆GBAもずいぶん頑張ったよね。新ハードとしてはかなり優秀なスタートダッシュではないかと思うよ。

◇となると、この2つのハードにはもっと頑張って引っ張って行ってほしいですよね。

◆あと、今回本誌の第1特集で取りあげたソフトだけど…一番上で、46位の『どうぶつの森』。こ

GAME of 2001（上半期）

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
141	PS	PANZER FRONT bis.	エンターブレイン	SLG	01/2/8	6,800
142	DC	ギルティギア ゼクス（限定版含む）	サミー	FTG	00/12/14	5,800
143	PS	メタルスラッグX	エス・エヌ・ケイ	ACT	01/1/25	5,800
144	GB	モバイルゴルフ	任天堂	SPT	01/5/11	5,800
145	GBA	チューチューロケット!	セガ	PZL	01/3/21	4,800
146	PS	エキサイティングプロレス2	ユークス	SPT	01/1/25	5,800
147	DC	エアロダンシングi	CRI	SLG	01/2/15	6,800
148	PS	iモードもいっしょ（同梱版含む）	SCE	ETC	01/5/24	5,800
149	PS	立体忍者活劇 天誅弐	アクワイア	ACT	00/11/30	5,800
150	PS2	DOA2 HARD・CORE	テクモ	FTG	00/12/14	6,800
151	PS2	SIMPLE2000シリーズ Vol.1 テーブルゲーム～麻雀・囲碁・将棋・カード・花札・リバーシ・五目ならべ～	D3パブリッシャー	TBL	01/5/31	2,000
152	PS2	勝負師伝説 哲也	アテナ	TBL	01/6/21	5,800
153	DC	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	カプコン	FTG	01/1/25	5,800
154	PS2	超高速麻雀	サクセス	TBL	00/12/21	2,000
155	WS	SDガンダム GGENERATION GATHER BEAT2	バンダイ	SLG	01/6/14	4,980
156	GB	ラブひなパーティー	マーベラスエンターテインメント	ADV	01/1/26	4,500
157	PS	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.59 THE 推理～IT 探偵:18の事件簿～	D3パブリッシャー	ADV	01/4/26	1,500
158	GBA	ファイヤープロレスリングA	スパイク	SPT	01/3/21	5,800
159	PS2	真・三國無双	コーエー	ACT	00/8/3	6,800
160	PS	仮面ライダークウガ	バンダイ	FTG	00/12/21	4,800
161	GBA	モンスターガーディアンズ	コナミ	SLG	01/3/21	5,800
162	N64	ゴールデンアイ007	任天堂	ACT	97/8/23	6,800
163	N64	星のカービィ64	任天堂	ACT	00/3/24	6,800
164	PS	SDガンダム英雄伝～大決戦!!騎士VS武者～	バンダイ	ACT	01/3/1	5,800
165	DC	ラブひな スマイル・アゲイン	セガ	ADV	01/3/29	8,800
166	PS2	FIFA2001 ワールドチャンピオンシップ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	SPT	00/12/7	6,800
167	PS2	Shadow of Memories(シャドウ オブ メモリーズ)	コナミ	ADV	01/2/22	オープン
168	DC	ハンドレッドソード	セガ	SLG	01/2/15	5,800
169	PS	SuperLite 1500 シリーズ The Tetris	サクセス	PZL	00/7/19	1,500
170	GB	筋肉番付GB3～新世紀サバイバル列伝～	コナミ	SPT	01/2/22	4,800

れはもっと売れてもよかったのに、特殊なROMを使ってたらしくて大量生産できず品不足になっていたのが残念だね。

◇すごくいいゲームですし、プレイヤーの評判もいいですよね。GCでも出るので、そちらにも期待しましょう。

◆次は、ずっと飛んで88位の『シャドウハーツ』かな。結構CM流してたのにこのくらいっていうのが寂しいかなあ…。

◇でも、6月下旬と集計ギリギリの発売でもありますし、実際はもっと伸びてますよね。PS2オリジナルのRPGとしては、非常に優秀な出来だったと思います。

それから、112位の『鋼鉄の咆哮』ですが…。

◆これはPCからの移植だね。地味だけどやり応えのあるゲームだと思う

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
171	DC	EVE ZERO 完全版 ～ark of the matter～	ゲームビレッジ	ADV	01/3/22	7,800
172	PS2	トゥルーラブストーリー3	エンターブレイン	SLG	01/4/5	6,800
173	PS	北斗の拳 世紀末救世主伝説	バンダイ	FTG	00/1/26	5,800
174	PS	トゥームレイダー5：クロニクル	カプコン	ACT	01/5/31	5,800
175	DC	FIGHTING VIPERS 2 (ファイティング バイパーズ)	セガ	FTG	01/1/18	5,800
176	PS	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.57 THE 迷路	D3パブリッシャー	ETC	01/3/22	1,500
177	PS	DX 人生ゲームII（ザ・ベスト）	タカラ	TBL	98/10/8	2,800
178	PS2	beatmania II DX 4th style -new songs collection-	コナミ	ACT	01/3/29	オープン
179	N64	マリオカート64	任天堂	RCE	96/12/14	4,800
180	PS2	三國志VII	コーエー	SLG	00/8/31	8,800
181	GB	筋肉番付GB2 目指せ！マッスルチャンピオン	コナミ	SPT	00/8/10	4,500
182	PS2	剣豪	元気	ACT	00/12/14	6,800
183	DC	ギガウィング2	カプコン	STG	01/1/18	5,800
184	DC	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～（限定版含む）	セガ	ADV	00/9/21	7,800
185	PS	遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶（コナミ ザ ベスト）	コナミ	RPG	00/7/13	2,800
186	PS2	エヴァーグレイス2	フロム・ソフトウェア	RPG	01/6/21	6,800
187	DC	Close to ～祈りの丘～	キッド	ADV	01/4/19	6,800
188	GB	ポケモンでパネポン	任天堂	PZL	00/9/21	3,800
189	PS2	ウイニングポスト4 マキシマム 2001	コーエー	SLG	01/3/22	6,800
190	PS2	The Sky Odyssey（スカイ オデッセイ）	SCE	SLG	01/1/25	6,800
191	GBA	ゲットバッカーズ奪還屋 ～地獄のスカラムーシュ～	コナミ	RPG	01/4/26	5,800
192	PS	SIMPLE1500 シリーズ Vol.50 THE ビリヤード2	D3パブリッシャー	SPT	00/12/7	1,500
193	PS2	東京バス案内（ガイド）今日からキミも運転手	サクセス	SLG	01/5/10	5,800
194	PS2	A列車で行こう2001	アートディング	SLG	01/3/8	6,800
195	PS	ぷよぷよSUN 決定版（ザ・ベスト）	コンパイル	PZL	01/4/12	2,800
196	GB	名探偵コナン～呪われた航路～	バンプレスト	ADV	01/6/1	4,500
197	PS	SIMPLE1500 シリーズ Vol.32 THE ボクシング	D3パブリッシャー	SPT	00/8/3	1,500
198	GB	牧場物語GB3 ボーイ・ミーツ・ガール	ビクターインタラクティブソフトウエア	SLG	00/9/29	4,200
199	PS2	劇空間プロ野球 AT THE END OF THE CENTURY 1999	スクウェア	SPT	00/9/7	6,800
200	DC	西風の狂詩曲（ラプソディー）	ソフトマックス	RPG	01/2/22	5,800

よ。

◇その次が128位の『ちっちゃいエイリアン』…あら、もしかしてこれで終わりですか？　『エンドネシア』とか『マイネリーベ』は入らないんですね～。

◆まあ、下の方になればなるほど微妙な数字なんで（笑）。

◇ところで、『セガガガ』はどこへ行ってしまったんでしょうか？

◆このリストは、『セガガガ』のようにドリームダイレクトで販売したソフトが入ってないんだよね。

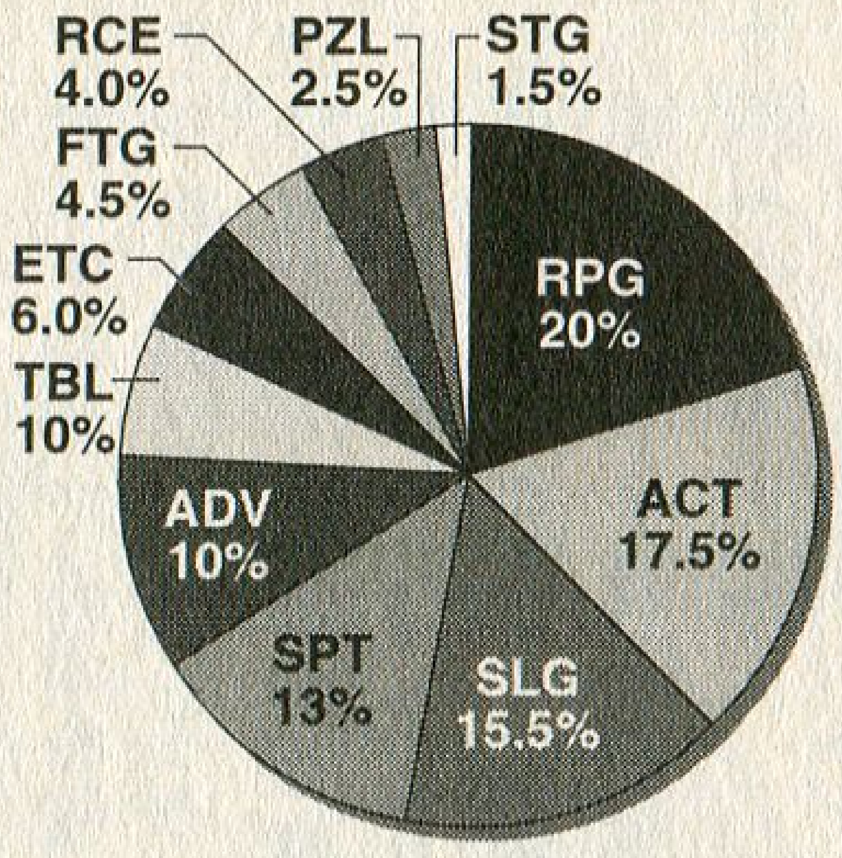
◇それがあったらきっとランクインしてますよね～。

話は変わりますが、この2001年の下半期の動きとしては、どんな感じになると思いますか？

◆まず9月にGCが発売

ジャンル別シェア

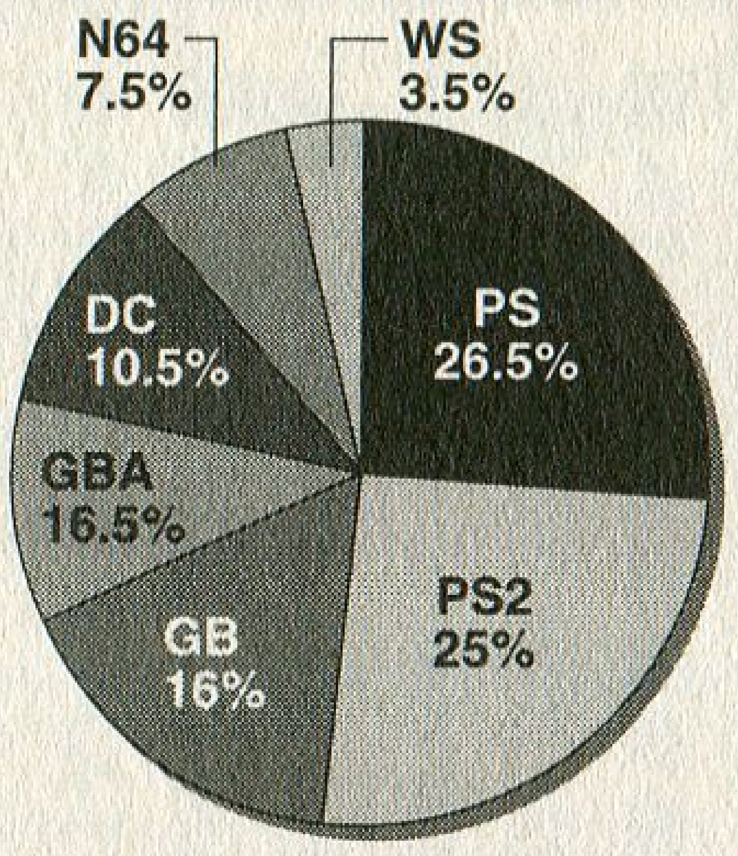
200位までのタイトルをジャンル別に分類、集計したものです。



1位	RPG／ロールプレイング	40
2位	ACT／アクション	35
3位	SLG／シミュレーション	31
4位	SPT／スポーツ	26
5位	ADV／アドベンチャー	20
6位	ETC／その他	12
7位	TBL／テーブル	11
8位	FTG／格闘	9
9位	RCE／レース	8
10位	PTZ／パズル	5
11位	STG／シューティング	3

機種別シェア

200位までのタイトルを機種別に分類、全体に対する割合を算出しました。



1位	PS／プレイステーション	53
2位	PS2／プレイステーション2	50
3位	GB／ゲームボーイ	33
4位	GBA／ゲームボーイアドバンス	21
	DC／ドリームキャスト	21
6位	N64／ニンテンドウ64	15
7位	WS／ワンダースワン	7

メーカー別ランキング

200位までのタイトルを、メーカー別にタイトル点数と売り上げを集計しました。

●タイトル数

1位	任天堂	29
2位	コナミ	24
3位	セガ	11
	SCE	11
5位	バンダイ	10
	カプコン	10
7位	D3パブリッシャー	9
8位	ナムコ	8
9位	コーエー	7
	アトラス	7
10位	ハドソン	5
	スクウェア	5
	エニックス	5

●売上ランキング

1位	任天堂
2位	コナミ
3位	エニックス
4位	SCE
5位	カプコン
6位	セガ
7位	バンダイ
8位	バンプレスト
9位	ナムコ
10位	スクウェア

になるのが楽しみだね。PS2のようにDVDが見られるなどのウリには欠ける分、純粋な家庭用ゲーム機としてどこまで頑張ってくれるかな、と。

GCのゲームはどれも、任天堂が力を入れて作ってるらしいので、そういう意味でもいい作品が増えてくれるのは楽しみだね。

◇そういえば、X-BOXの発売は延期になってしまいましたね。年末までには新しいハードが2つ増えて、また賑やかになるものと思っていたんですが…。

◆ソフトの方では、この秋冬はどう？

◇期待のRPGが続々と発売されそうですよね。また心踊るようなソフトに出会えることを祈ってます。

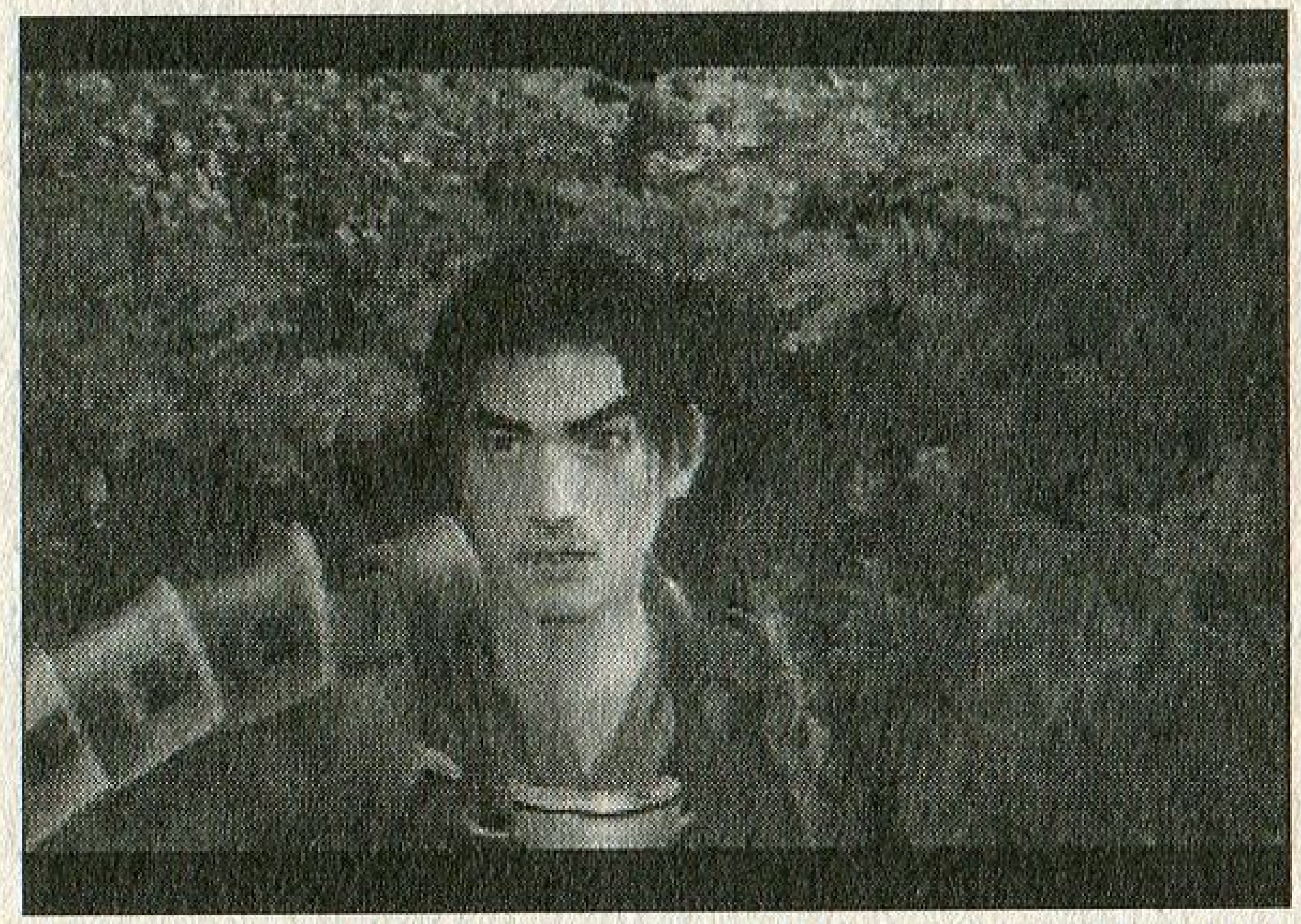
シリーズもの、版権モノが目立つ上半期

まず『F-ZERO』。GBAに対して「SFCの携帯版」という印象を持っている人も多いと思う。実際、各メーカーもSFC時代の作品の移植作が多いのだが、その中でも最も強い印象を与えたのはこれだろう。完成度は文句ナシ。操作感覚は、まさにSFC版『F-ZERO』の正統後継者、と言える内容だ。思わず普通のTV画面で遊びたくなるほどである（笑）。

PS2で初のミリオンタイトル（出荷）となった『鬼武者』。金城武を主人公キャラとして登場させたり、発売前に発表されたムービーが賞をとったりと、何かと話題性の高かったソフト。内容も充実しており、満を持して登場した大作と言えるだろう。『バイオハザード』っぽい作りではあるが、それよりもテンポが早めな構成なのも良いと思う。個人的には金城武の声に倒れそうになったが（苦笑）。

続けてミリオンタイトルとなった『グランツーリスモ3』。あらゆる意味でソニーらしいと言えるソフトだが、ゲーム内容以外で色々と話題を振りまいてしまったのが、ちょっと残念。

『激写ボーイ2』はPCエンジンでバカゲーとしてその名を轟かせた？『激写ボーイ』の続編。前作から引き続きコテコテアメリカンジョークの満載で、しょーもないところまで無駄に…ではなく丁寧に作られた怪作。今回はやりこみ要素が強い模様。



カプコンの能力が遺憾なく発揮された『鬼武者』。松田優作が主役の次回作も楽しみだ。

「何故、今になってPS2で…」という気持ちもちょっとあったりして（笑）。

『サクラ大戦3』は今年の1月、ハード業務からの撤退をしたセガが、DCに最後に放ったビッグタイトル（『シェンムー2』か『サクラ大戦4』かも知れないけど）。その内容は、はっきり言って豪華の一言に尽きる。ギャルゲーとしても、また一般のゲームとしても、これほどのサービス精神にあふれたゲームはなかなかないだろう。

『とっとこハム太郎』は低学年の女の子を中心にヒットしたゲーム。実はこれ以外にもハムスターを主役にしたソフトは多数あり、どれもそれなりの売上を記録しているのだ。こういう本を作っているとこのテのゲームは忘れがちだが、ゲームが確実に子供の遊び道具になっていることがわかってちょっと安心する。中でも評判が良いのは、やはり任天堂。キャラゲー（？）でもそのクオリティは変わらない。

『ハンドレッドソード』は明ら

編集部が選ぶ！ 2001年上半期 ベストゲームはコレだ!!

GBAの売れ行きが好調だった上半期。編集部が自信を持ってオススメするのはこのソフトたち。

編集部選・ベストゲーム20

F-ZERO	(GBA)
エンドネシア	(PS2)
鬼武者	(PS2)
ギタルマン	(PS2)
クールボーダーズ コードエイリアン	(PS2)
グランツーリスモ３ A-Spec	(PS2)
激写ボーイ２	(PS2)
鋼鉄の咆哮～ウォーターシップコマンダー	(PS2)
サクラ大戦３～巴里は燃えているか～	(DC)
シャドウハーツ	(PS2)
セガガガ	(DC)
耽美夢想マイネリーベ	(GBA)
ちっちゃいエイリアン	(GB)
ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記	(PS)
どうぶつの森	(N64)
とっとこハム太郎２	(GB)
ハンドレッドソード	(DC)
PANDORA MAXシリーズ ONI零	(PS)
ナポレオン	(GBA)
ボルフォス	(PS)

かに『ファンタシースターオンライン』の影に隠れてしまった不遇のソフト。ネット対戦が楽しめるSLGで、一時期は「net@」などでも遊べたのだが、DCネットユーザーがその前に発売された『PSO』に夢中になっていたせいもあり、ほとんど目立つことはなかった。こういう失敗がセガらしいというかなんというか…。

『PANDORA MAXシリーズ ONI零』はGB等で好評を博した『ONI』シリーズをベースにしたソフト。PANDORA MAXシリーズは1980円という低価格ソフトでありながら、他の低価格ソフトで見られるようなシンプルなゲーム、再販売モノといったものではなく、完全に新作を1から作って、なおかつ安く販売しているという、なんとも漢気あふれるシリーズ。製作者の強い意志を感じずにはいられない。

最後の『ナポレオン』は、リアルタイムSLG。洋ゲーによく見られるジャンルだが、それをうまく改良して、かなり遊びやすくなっている…と書くとありきたりだが、このようなマニアックな内容をGBA同発タイトルにして、かつ、それなりに売上げを記録したことはGBAの今後に繋がる要素ではないだろうか。

ハード別で見てみるとPS2のソフトが目立つ。色々といわれてはきたが、家庭用ゲーム機の主流となりつつあるのだろう。N64やDCはその役目が終わりつつある、ということか。この時期は数少ないながらも良く練りこまれたソフトが揃うが、DCはまさにそういった印象が強い。逆にN64のソフトの少なさは任天堂がゲームキューブ（GC）に力を入れていることを表しているようにも思う。充実してきたPS2のソフトと合わせて、様々なゲームが登場してきてほしいものだ。

創造は生命！　これがセガの心意気!!

セガガガ



機種：DC　メーカー：セガ　ジャンル：S・RPG
発売日：2001・3・29（初回限定・通常版）／5・31（店頭版）
価格：9800円（初回限定版）／5800円（通常・店頭版）

ここに注目　もちろん、無数に散りばめられたセガネタこそが注目点だが、チープな笑いが好きなB級モノ好きたちにも自信を持ってオススメする。

セガのハード事業撤退という最悪の時期に現れた、自虐的自社パロディゲーム『セガガガ』。話題ばかりが先行した感もあるが、その中身は噂以上の暴走っぷり。だが、決して暴走したままで終わるわけでもない。そんな『セガガガ』の真の姿に迫ろう。

大いに話題となった『セガガガ』

「セガ、DCより撤退。自社ハードを捨て、マルチプラットフォーム体制でソフトを供給」

今年の1月末に流れたこのニュースは、読者の皆さんもよくご存知だろう。これはゲームの歴史に残る出来事と言っていい。さしあたって「セガ文明の滅亡」とでも呼ぼうか…って、それじゃセガが倒産したみたいだな。

とにかく、そんなビッグニュースが巷を騒がせていた頃、付随するように小さなニュースが人々の間で話題になっていた。

「セガを救いゲーム業界を制覇せよ！　セガが自社をパロディ化したゲームを発売予定」

そう、ほかならぬ『セガガガ』のことである。現実のセガがハード事業から撤退するさなかに発売されるということで、マスコミには「いいネタ」に見えたのだろうか、なぜか新聞でも紹介された。

このように本作は話題性バツグンだったわけだが、「自社パロディ」という部分のみが大きくクローズアップされたためか、その具体的な中身までは人々に伝わっていないような気がする。

ゲームシステムは後のページで詳しく述べるが、RPGパートで『ポケモン』のごとく開発者を集め、シミュレーション（SIM）パートでゲームを開発するというのが大雑把な内容。RPGパートとSIMパートを繰り返し、3年以内にセガの市場シェアを100%にするのが目標だ。システムの話だけを聞くと、ウケ狙いどころかまっとうなゲームのように思えるが、実際に小粒ながらよくまとまっていて、なかなか遊べるゲームに仕上がっている。

なんだこの展開は！

でも、だからといってまともなゲームだと思うな！　実は背景となる世界がマジでどーしようもないほどアレで、もーかなりアレな感じなのだ（分からん）。

時は2025年…未だ業界制覇の夢を果たせず低迷を続けていたセガは、コンピュータによって選出された少年と少女にセガの全権を委ね、未知のヒットゲームを作りシェアを覆すという無謀とも思える作戦に出た。それがプロジェクト「セガガガ」である。プレイヤーはセガに選ばれた少年・瀬賀太郎となり、セガを救うためにゲーム開発を行う…。

…ここまではいい。普通のプロ

ローグだ。セガの社長が人交（ひとまじり）という名前で、スーツ姿なのに肩に変なアーマーをつけてるのも別にいい。プロジェクトを補佐する秘書が、往年の名作『ファンタシースター』の主人公・アリサだというのもかまわない。セガ社内のマザーコンピュータがテラドライブで、ウリはスプライトを横方向に1677万個並べられることだというのも許す。

　しかし、開発者を集めるために開発室に入った瞬間から、プレイヤーは「もう後戻りできない」という絶望の真っ只中に叩き落される。そこは人の形を留めていない開発者たち（本当に単なるバケモノ）が蠢く地獄だ。戦闘シーンで武器となるのは己のハッタリのみ。「業界人って常識がないって聞きました」「そんなに限定品が好きですか？」「プロ意識を持ちましょう！」「70億って本当ですか？」…こんな胸に刺さる言葉を吐いて開発者を説得し、己の配下に収めていくのだ！　何だか分からないけど胸が痛む。



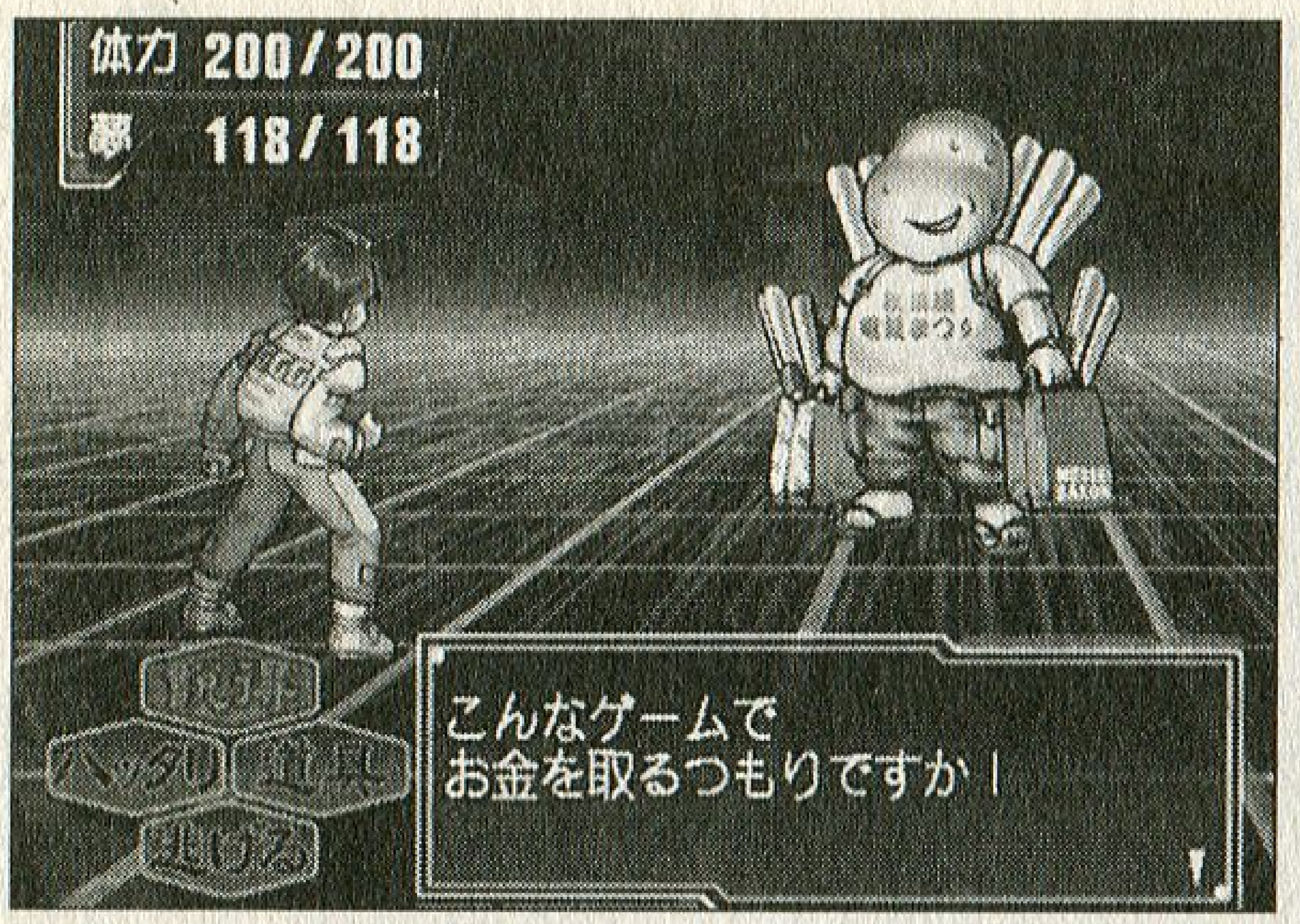
ウェルカム・トゥー・セガ！　この作戦会議室から全ては始まる。何が始まるんだかよくわからないが。

　さらにゲームを進めていくと、奇想天外なイベントの数々にプレイヤーは翻弄される。ゲームショウでクソ暑い中、着ぐるみを着せられ発狂したプログラムチーフとの戦い！　萌え萌えポスターをほしがる中間管理職の依頼！「究極のリアルは自由の中にある！」と言ってはばからない開発部長！　秋葉原でドリームキャストを踏みつけるライバル社の女幹部！　セガを辞めてゲームショップで働くアレックスキッド！　夏と冬になると現れる「有明」コマンド！　…いくら書き並べても伝わらないと思うが、とにかく濃い。どす黒いコールタールを思わせるような濃さなのだ。何だか分からないけど心が苦しい。

『セガガガ』の実像

　でも、だからといって同人ゲーム的なノリだけのゲームだと思うな！　実はふざけたノリの合間にも、意外な真実が潜んでいる。

　プログラマーとデザイナーの意識のズレから来る対立、トップダウン志向で混乱する現場、不可能な要求を押し付ける上司、そして現実のセガに欠けている何かの模索…極端に戯画化されているものの、じっくりとストーリーの行間を読むと、ゲーム開発の現実と苦悩をほんの少しだけ垣間見ることができるのだ。ここまで正しい意味でパロディ（諷刺）を追求したゲームも珍しい。自分で自分をパロディ化するうえでの落とし前…といったところだろうか？



なんとなく問題をはらんでいるようなないような、開発者との戦闘（説得）シーン。

　こうしてみると、『セガガガ』ほどわけの分からないゲームもないと改めて思う。ウケ狙いのようでまっとうな作り、まっとうなようで暴走した世界、暴走しているようで諷刺がきいた物語…いやはや、これほど実像の掴めないゲームもないだろう。

　ただ、これだけは言える。『セガガガ』は人を選ぶ作品だが、選ばれたのはセガファンだけではない。B級な笑いが好きな人や、刺激的なゲームを求める人、皮肉が好きだけど世の中に絶望しているわけじゃない人などにも、充分オススメできる作品だ。

ゲームシステム&攻略

『セガガガ』の具体的なゲームシステムを解説し、その傾向と対策を練っていく。システムは複雑そうだが、コツを掴めば問題ない。



セガガガ始動！

プロジェクト「セガガガ」の代表に任命された瀬賀太郎（プレイヤー）と羽田弥生（ヒロイン）が、セガ本社ビルの会議室に呼ばれたところからゲームは始まる。ここでプロジェクトの概要を説明されるのでまとめておこう。

●目的　ライバルのドグマ社に奪われつつある家庭用ゲーム機市場のシェアを奪い返し、最終的に100%まで高めること。

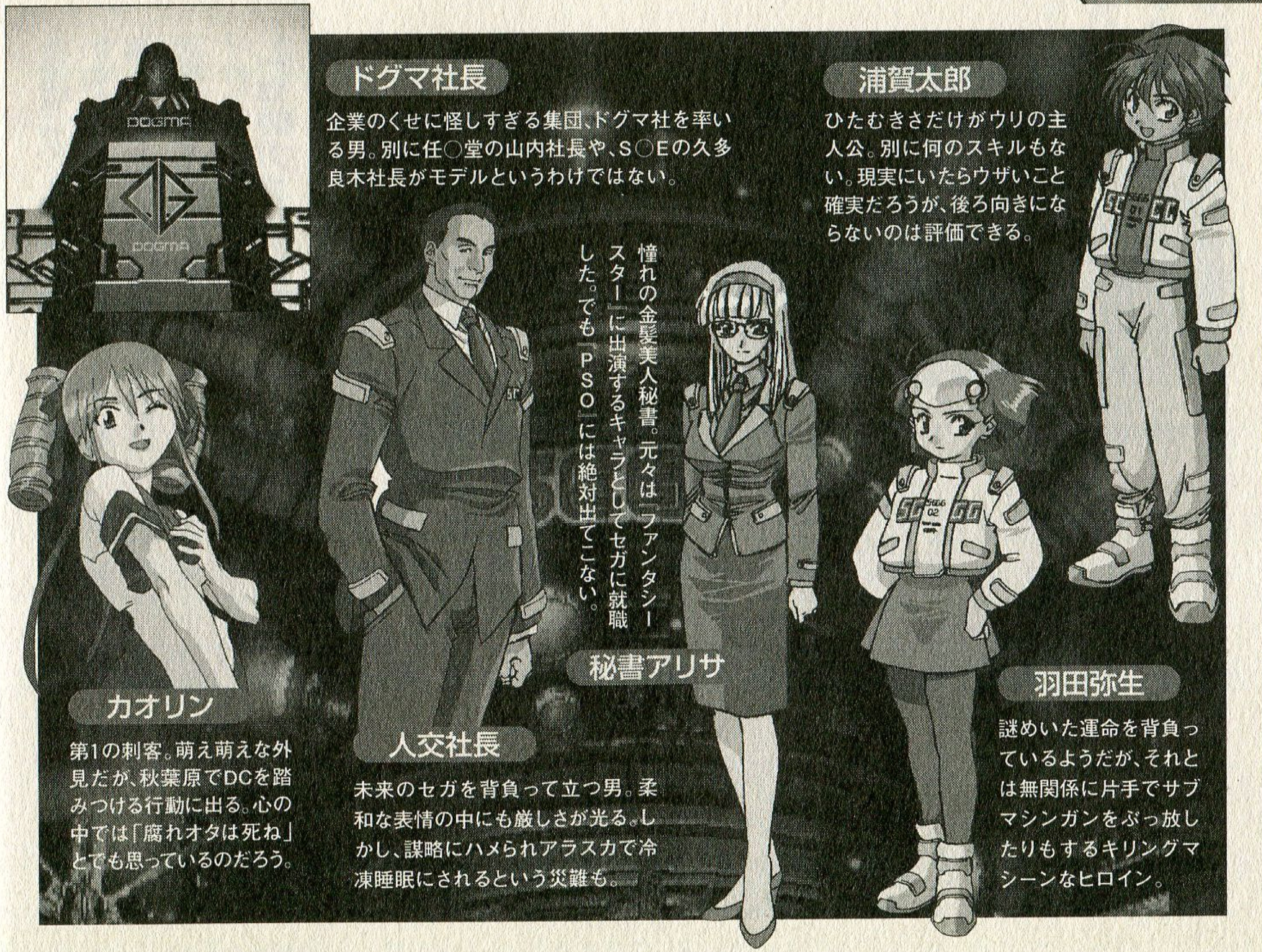
●手段　ヒットするゲームソフトを次々と開発し、消費者にドリームキャストを選択させる。また、時にはドグマ社の有力ソフトに対抗するソフトを開発し、ライバルを潰すことも必要となる。

●期間　開始から3年以内。

●予算　開発者への給料の支払いや開発室の設備投資、宣伝広告費用に1千万円。この予算が0になるとゲームオーバーとなる。またそれとは別に、アイテム購入のためのお小遣いが2万円ある。

…素人にこんなプロジェクトをまかせるのもすごい話だ。しかし、いきなりゲーム開発と言われても、何をしていいかよく分からないだろう。本作ではプレイヤーが直接ゲームを作るのではなく、開発者を集めて彼らにゲームを作らせることになる。つまり、プレイヤーの立場はプロデューサーというわけだ。口先一つで世を渡る、いいご身分である（偏見）。

では、いったいどうやって人を集め、彼らをどう動かすのか？



ドグマ社長
企業のくせに怪しすぎる集団、ドグマ社を率いる男。別に任○堂の山内社長や、S○Eの久多良木社長がモデルというわけではない。

浦賀太郎
ひたむきさだけがウリの主人公。別に何のスキルもない。現実にいたらウザいこと確実だろうが、後ろ向きにならないのは評価できる。

秘書アリサ
憧れの金髪美人秘書。元々は「ファンタシースター」に出演するキャラとしてセガに就職した。でも「PSO」には絶対出てこない。

カオリン
第1の刺客。萌え萌えな外見だが、秋葉原でDCを踏みつける行動に出る。心の中では「腐れオタは死ね」とでも思っているのだろう。

人交社長
未来のセガを背負って立つ男。柔和な表情の中にも厳しさが光る。しかし、謀略にハメられアラスカで冷凍睡眠にされるという災難も。

羽田弥生
謎めいた運命を背負っているようだが、それとは無関係に片手でサブマシンガンをぶっ放したりもするキリングマシーンなヒロイン。

ゲームの流れを箇条書きすると、こういう感じになる。

【RPGパート】
①開発室に潜入
②開発者を説得（戦闘）・捕獲
③開発部長を説得・開発室の解放
【SIMパート】
④解放した開発室に人員配置
⑤ゲーム開発を開始
⑥ゲームの完成・発売
⑦シェア上昇・新たな予算獲得
⑧再び別の開発室へ…

RPGパートの心得

それではいよいよ開発室に潜入…の前に、売店でアイテムを買い揃えよう。装備を整えたら最初の開発室、A研に向う。

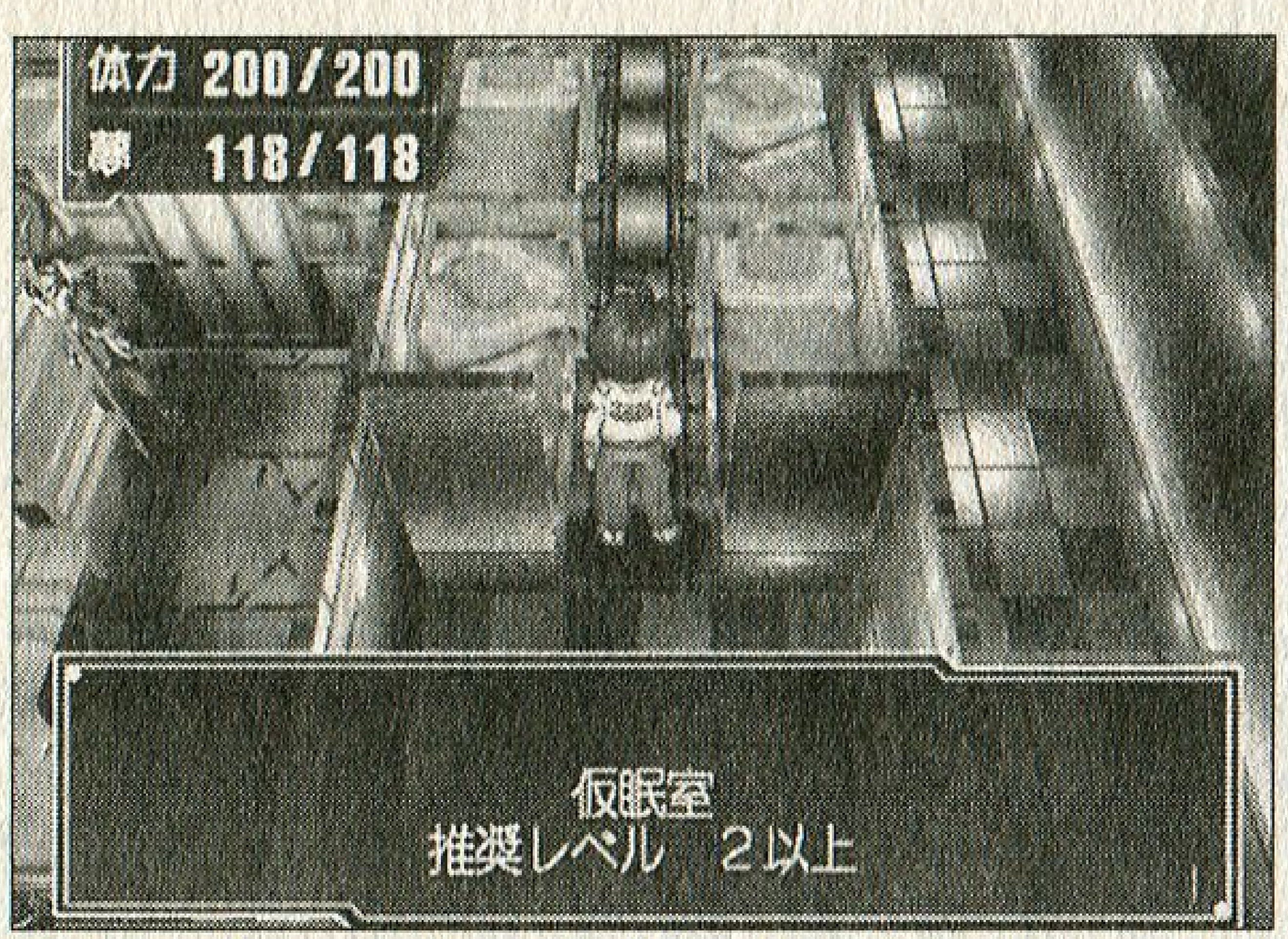
秘書アリサいわく、開発室の中は瘴気のたちこめる異界と化していて、ここ20年の間はまったく人の出入りがなかったとのこと（その割には、秋葉原やコミケに行ってる開発者もよく見かけるんだが…？）。そのため、開発室の中に入ってから外に出ると、30日間の強制休養を取らされる。出たり入ったりを繰り返すと時間の無駄になるので注意。

RPGパートは簡単かつ親切な作りになってるので、迷うことなどほとんどないはずだが、それでも行き詰まった時はこの心得をよく思い出してほしい。

①レベルを稼げ！

ゲームを進めていくと、新しい部屋に入るたびに「推奨レベル」が表示される。自分のレベルが推奨レベルに満たない場合は、後戻りして経験値を稼ぐのが無難だ。

②人の言うことを聞け！



RPGパート画面。推奨レベルさえ守っていれば、いきなり敵に負けるようなことはない。

とにかくこれに尽きる。迷ったら面倒でも後戻りし、開発室にいる人たち全員に話を聞こう。ヒントのない謎など存在しない。

③ハッタリをきかせろ！

ボスクラスの開発者と戦う際、ただ説得を繰り返しても効果は薄い。2回分のダメージを与えられる「熱い話」や、相手の攻撃力を下げる「寒い話」などが有効だ。後のイベントで使えるようになる「処理オチ」「萌え萌え」「16t」なども、勝てそうにない敵に対して意外なほど効果を発揮する。

④開発者の確保はほどほどに！

誰彼構わず仲間にすると、後のSIMパートで資金繰りに困ることになる。ゲーム後半で現れる開発者の方がパラメータが高いため、A研探索の時点では、プログラマーとデザイナーをそれぞれ3～6人も捕獲すれば充分だろう。ただし、ディレクターは別。ディレクターの種類によって作れるゲームが変わってしまうので、ハッタリ技の「UFO」などを駆使し、できる限り仲間にしよう（同じ種類のものはいらない）。

SIMパートの心得

さて、A研を解放したらいよいよゲームの開発に入る。

開発を始めるためには、人員を配置しなければいけない。基礎研究室にいる開発者を、解放した開発室に異動させよう。この際、開発者の「やる気」と「才能」のパラメータを重視するとよい。

あとは放っておけば勝手にゲームは完成するが、それでいいゲームなど作れるわけがない。「少ない予算」で「短期間」に「売れるゲーム」を作るには、やるべきことがたくさんあるのだ。

①予算の確認

人員配置後の開発室に入ったら、まずは「状況」コマンドで現在の総予算額と全体月当賃金（月ごとにかかるお金）を確認しよう。

ここで総予算額の下にある「現状であと○ヶ月分」という数字に注目！　これが6ヶ月未満だと、かなり危険だ。基礎研究室にいる

余剰人員を解雇し、開発者の月給を下げよう。非情になれない奴にはゲームを作る資格がない。

②設備投資

最初はあまり予算を回せないかもしれないが、少なくとも100%は必要だ。余裕があるなら限界の180%まで上げよう。

③ポリビタンEの補給

自分で使うのではなく、開発者の体力回復用だ。買えるだけ買っておこう。ウンケルではなくポリビタンEを買うこと。

④開発者への指示

プレイヤーは開発者（もしくは全体）に対して様々な指示を与えることができるが、そんなに深く考えることはない。ここは全体に「ギンギン働け」の一点張りでOKだ。「やる気」と「才能」が上がり、開発状況と期待値の上昇具合が良くなる。そのかわり「体力」は下がってしまうが、ポリビタンEがあれば自動回復する。また、ディレクター以外なら、基礎開発室にいる元気なスタッフと入れ換えてしまうという技もある。時々「協調」の下がる開発者が出てくるが、その時だけは「仲良くしろ」の指示を出そう。

⑤宣伝広告

月に1回だけ、「宣伝広告」コマンドでゲームの期待値を上げることができる。お金のかかる広告ほど効果があるわけだが、費用対効果を考えると「大物デザイナー起用」「電車の吊り広告」あたりが無難だろう。売り上げ100万本以上を狙うなら、TVCMで一気に期待値を上げよう。

⑥ゲームの規模を決定

開発状況が20%を越えると、ディレクターにゲームの出来を尋ねることができる。この時に「もっと頑張ろうよ」と指示すると、より規模の大きなゲームを開発してくれる。しかし規模が大きくなれば、それだけ時間も予算もかかってしまうので、最初のうちは小規模なゲームで行くべきだ。



SLGパート画面。ここで作られるゲームは、セガの往年の名作だったりする。

⑦発売時期の決定

開発状況が40%を越えるとゲーム雑誌編集者が現れ、発売日について尋ねてくる。開発状況40%時点での「現実的予想日」を事前に確認しておき、その1ヶ月遅れ程度に設定するとよい。発売日を守れないと売り上げが落ちるので、見通しが立たない場合はあえて答えないという手もある。

予算が許すなら、完成から間が開いてもいいので（開発状況が100%になってもまだ開発は続けられる）、市場が好調な4、7、8、12月に発売しよう。売り上げにかなり差が出る。

⑧トラブルへの対処

開発中には様々なトラブルが発生し、そのたびにプレイヤーは対

開発ソフトコンプリートの道

ファーストプレイで思ったよりソフトを開発することができなかったとお嘆きの方に朗報！　本作ではクリア回数を重ねると思う存分開発ができるようになっているのだ。回数によって初期予算が増加し、3周目以降だといきなり70億を抱えたままスタートするのでかなり楽に開発を実行できるようになるだろう。

そして開発ソフトのコンプリートを目指すなら、真のラストを見た後に登場する「とことんセガガガ」モードがうってつけ。このモードだとイベントや強制休養がないので開発に全力を注ぎ込める。それともうひとつ。せかっちなプレイヤーは開発状況が75パーセントで発売できるということも頭に入れておくべし。

ちなみに本作で開発できるソフトは104本あり、それらをすべて開発すると、さらに140本追加され、全部で244本となる。

SCシリーズのパッケージ写真などは今では滅多に見られないシロモノなので、気合を入れて開発し、ぜひその姿を拝んでほしい。

処を求められる。

特に気をつけたいのは、ディレクターの身に起こるトラブルだ。もしもディレクターがいなくなったら、そこで開発状況が0％に戻ってしまう。体力が尽きないようにパラメータに気を配り、ヘッドハンティングされそうになったら最高額で引き止めよう。

ドグマ社との対決！

ゲームを進めていくと、突発的にドグマ社の刺客と戦うイベントが入る。どいつもこいつも、人間のクズみたいな外見＆性格の奴ばかりで困ってしまうが、やることは単純。彼らの作るゲームよりも売れるものを、彼らより先に発売すればよいのだ。

しかし、イベントによっては開発期間が異常に短かったり、ディレクターが決められていたりして、なかなか思うように開発を進められない。そこで、ちょっと特別な攻略を行おう。

●「外注回数券」を使う

ゲーム後半では秋葉原に行けるようになるが、そこにある「あきばにょ〜2号館」で売っている外注回数券を購入しよう（価格は7700円）。予算と引き換えに開発状況を上げることができる。できるだけ信用できる外注先に依頼しよう。

●「大自然のめぐみ」を使う

秋葉原の「メッセサンオー」で購入可能（80000円）。開発者全員の全パラメータが全回復し、更にパラメータの限界値が10上がる景気のいいアイテムだ。

●「もえもえ」を使う

あるイベントをクリアすると、開発者への指示の中に「もえもえ」という項目が出現する。これを使うと、プレイヤーのカリスマと引き換えにルーレットを引くことができる。ここで確実に「カンセイ！」（ゲームが完成する）か「ウチュウジン」（時間が60日戻る）を目押ししよう。成功すれば逆転確実のファイナルウェポンだ。実行前のセーブを忘れずに。

シューティング野郎は泣け！『R-720 with Syrinx』

本作には、いくつかのミニゲームが収録されている。ミニゲームというと、いかにも「片手間に作りました」的なものが多いが、本作のそれは違う。

とにかく、ゲームを最後まで進めてほしい。もちろんシェアを100％にして、真のエンディングに到達できるようにだ。そうすると、第9話で突然シューティングゲームが始まる。古くからのセガファン、メガドライバー、サターンマニア、シューティング野郎の方々ならば、雷に打たれたような衝撃を覚えることだろう。このテイスト、このサウンド…うおおおをおっ！　こ、これはまさしく『サンダーフォース』（TF）そのもの!!

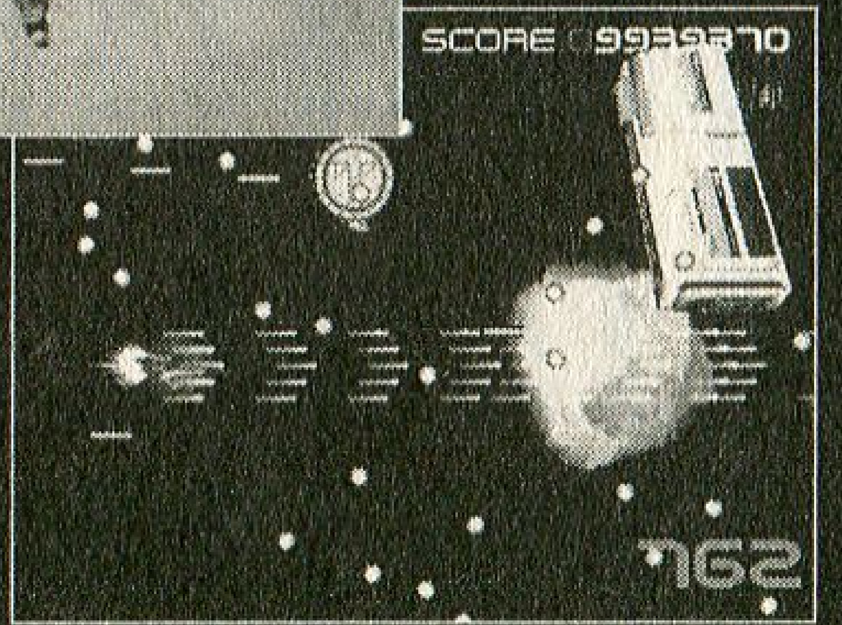
これが噂の『R-720 with Syrinx』だ。本編クリア後は、オープニングムービーと新機体「Syrinx」が追加され、独立したゲームとしてプレイできる。

要はセガハードと関わりの深かった『TF』シリーズのパロディなのだが、BGMは『TF Ⅳ』『TF Ⅴ』それぞれの作曲者が作ったものだし、自機Syrinxは現在開発中の『TF Ⅵ』で使用される予定の機体である。プログラムはヒットメーカー側で作成したものだが、プレイ感覚や演出は見事なまでに『TF』していて、とても半端な気持ちで作ったものとは思えない。ああ…神様ありがとう。

ちなみに『TF Ⅵ』は、テクノソフトを退職したスタッフの手で同人ベースで開発が行われているが、著作権や開発資金の面で難航しているという。うーむ…。



Syrinxの雄姿。ムービーのカッコよさは異常。



マークⅢ（FM音源ユニット装着済み）と対決。

読むほどに分からなくなる
セガガガ辞典

『セガガガ』を彩るディープなセガキャラの数々を、ダラダラと無駄に長く解説！　読んでもさっぱり得をしない、偏った元ネタ辞典だ。


アレックス→

アミーゴ

第7話、D研に登場。『サンバ・DE・アミーゴ』(AC/DC)の主人公。プレイしている最中はマラカスを振るのに必死なので、プレイヤーはコイツのことなんかカケラほども覚えちゃいない。

アリサ

秘書として登場。『ファンタシースター』(マークⅢ)の主人公。『ファンタシースター』で登場した時は、中途半端にSFとファンタジーをくっつけた衣装にまったく手入れをしてないオタ女的ロングヘアという、最悪の組み合わせの野暮ったい女だったのだが(ファンに殺されそうな発言)、『セガガガ』ではかなり洗練された容姿になったと思う。髪も染めてるしな！　きっと、何かのきっかけで女に目覚めたのだろう…と勝手に妄想を膨らませるが吉。しかし、年齢はいくつなんだろう？　アレックスが30代だから…いや、詮索はよそうか。

アレックス

第5話に登場。『アレックスキッドのミラクルワールド』(マークⅢ)や『アレックスキッド天空魔城』(MD)など、出演作多数。子供っぽい容姿だが、結構いい年齢。

一応、任天堂のマリオに対抗するために作られたアクションゲームキャラなのだが、『天空魔城』を最後にその存在を忘れられる。思えば、彼の人生は苦難の連続だった。過剰な期待と過剰な失望。彼に対する要求はあまりにも大きく、彼の失敗に対する非難の声はあまりにも大きかった。苦しかっただろう。辛かっただろう。でも、彼は戦った。セガが彼を必要とする限り戦い続けた…だからこそ、彼の言葉には重みがある。『セガガガ』において、挫折した瀬賀太郎を立ち直らせる役を与えられたのも分かる気がする。彼の言葉に泣け！　そして己を省みよ！

ESWAT【いーすわっと】

第4話、クール特務部長の背後に登場。『サイバーポリス　ESWAT』(AC/MD)の主人公。ロボットみたいに見えるが、中は生身の人間だ。パワードスーツみたいなものを着ているとでも思ってほしい。『ESWAT』の世界では、巡査部長まで出世しないとこのスーツを着れないので、最初は生身で敵と戦うことになる。これが辛い。ハンドガン一丁で武装ヘリと戦うのはかなり無謀だろう。かといってスーツを着たら強くなるかというと、そんなことはない。ガタイがデカくなってやっぱり辛いのだ。未来の警察は何を考えてやがるんだ。ちなみに必殺技は、腕のバーナーから火を吹いてねずみ花火のようにぐるぐる回る、という捨て身の技。だから中身は普通の人間なんだっつーの。殺す気か。

大鳥居マニア&羽田マリア

第9話のムービーで登場。『バトルマニア』(MD)の主人公&相棒コンビ。18歳の超A級女性トラブルシューターなのだが、言動と行動が常軌を逸している。裏技でスーファミ本体を踏みつけていたのは有名であるが、通常のゲーム中でもいきなり「ちょうでんきバイオレンスだな」などと言い出し、プレイヤーを激しい混乱の渦に叩き落とす。罪な女だ。実は帰国子女という設定があったり、マニやん(愛称)のアパートにあるパソコンはX68000だったりするのだが、極めてどうでもいい話だ。ちなみにこのゲームを作ったビック東海は、今ではゲーム開発から手を引き、CATVのインターネットプロバイダ業務なんかをしている。

オパオパ

第7話、D研に登場。『ファンタジーゾーン』(AC/マークⅢ/FC/PCE/SS)の主人公。羽がついてたり足がついてたりする、よくわからない戦闘機。どういうわけか家族もいる。

80年代のセガキャラの中では、かなりの知名度と人気を誇っていたのだが、どういうわけか続編『Ⅱ』(AC)は貧弱な基板で作られ(元はマークⅢ)、それ以降に正式な続編が出ることはなかった。他社からだとサン電子の『スーパーファンタジーゾーン』(MD)なんてものがあったが…もったいない話である。あ、そういえば『オパオパ』(AC/マークⅢ)というドットイート型のゲームもあったけど…どうしてそんな誰も望んでないことをするのだろうか。不可解だ。

ゲット魚

第7話、D研に登場。たぶん『ゲットバス』（AC／DC）の魚だろう。裏技で密放流できる（嘘）。

ゴールデンアックスのステージボス兄弟

オープニングなどに登場。『ゴールデンアックス』（AC／MD）のステージ1ボス。MD版のマニュアルを筆者が紛失してしまったため、名前がわからない。『セガガガ』のオープニングで再会した時のインパクトがあまりにもデカく、いまさらながら気になって仕方ないのだが…情報提供求む。

ソニック

オープニングなどに登場。言わずと知れた『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』（MD）の主人公。アメリカで大ブレイクし、ジェネシス（海外版MD）普及の原動力となった。一時期、ある新聞の調査では、ミッキーマウスを上回るほどの認知度だったという。アメリカではね。アメリカでは…。

ところで、日本とアメリカでは微妙にソニックの絵柄が異なっていたのだが、DCの『ソニックアドベンチャー』ではなんとなくアメリカナイズなソニックが登場する。やっぱり海外をターゲットにしているからなのだろうか？

ゾンビ

第7話、D研に登場。『マイケルジャクソンズ・ムーンウォーカー』（MD）の3面に出てきて「スリラー」に合わせて踊るゾンビ…じゃなくて、『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』（AC／SS）の敵キャラなんだろうな、きっと。

大統領の娘

第7話、D研に登場。『ダイナマイト刑事』（AC／SS）のヒロイン、と言っていいのかどうかはわからないが、とにかくプレイヤーに救われる役。ツラが怖すぎる。

ドラゴン

オープニングなどに登場。『パンツァードラグーン』（SS）の主人公が乗る。口からロックオンレーザーをズバズバ放つ強力過ぎる生き物。コイツの関節の動きは、なんとなく『クライング　亜生命戦争』（MD）を思い起こさせるのだが、おそらく何の関係もないだろう。

ナイツ

第7話、D研に登場。『NiGHTS』（SS）の主人公。ラストの演出で多くのサターンユーザーたちを感動させたが、残念ながら大ヒットには至らず、続編も出なかった（『クリスマスナイツ』という特別版はあったが）。この作品に限らず、どうも「サターンから生まれた文化」は次世代に受け継がれてない気がする。ああ、もったいない…。

ネイ

本社売店などに登場。『ファンタシースターII』（MD）のヒロイン。エルフ耳＋ニーソックス＋ハイレグという萌えポイント満載のあざといデザインだったが、当時は誰もそんなことに気づかなかった。「昔のセガは硬派だったんだ！　オタクに媚びたりしないんだ！」と主張する奴にこれを見せると、追い詰めることができる。

ばくばく犬、猿、パンダ

第7話、D研に登場。『ばくばくアニマル』（AC／SS）に出てくるブロック（『ぷよぷよ』のぷよみたいなものだと思ってくれ）。それはいいのだが、週刊ファミ通連載の漫画「ドッキンばぐばぐアニマル」（作・柴田亜美）と何か関係あるのだろうか？　一瞬、ファミ通編集部とセガの両方に問い合わせてみようかとも思ったが、なんとなく迷惑な気がして受話器を上げることができなかった。

ペパルーチョ

オープニングなどに登場。『クロックワークナイト』（SS）の主人公。ソニック不在のSSにおいて、次なるアクションゲームスターとしての役割を与えられた男。でも、言っちゃ悪いがそんな器じゃなかった。スターを人工的に作るのは難しいのだ。加勢大周が事務所を辞めちゃったから新加勢大周をデビューさせたけど、気がついたら両方とも消えていた、という出来事を見ればわかるだろう（わからん）。初登場作品が、いきなり上下巻に分割されるという不幸も。

ユーゲ

オープニングに登場（ただし、よく見てないと見逃す）。本誌読者には説明などいらないだろうが、念のため解説すると、姉妹誌「ユーズド・ゲームズ」に連載中の漫画「超ゲーム少女ユーゲ」の主人公である。ジャガー好き。「超ゲーム少女ユーゲ」と『セガガガ』は設定上のつながりがあり（ドグマット、ドルメヒカの石など）、しかもユーゲー19号の「超ゲーム少女ユーゲ」に羽田弥生らしき人物が登場している。それどころかユーゲー10号の時点ですでに…。

…とすると、『セガガガ』開発者とユーゲー・ナイゲー編集部の間には何か深いつながり、太いパイプがあるように思えるが…別にないと思うよ、マジで。あるいは、つながりがあること自体忘れてるとか。この編集部ではそういうことがよく起こるので、注意が必要だ！

リスター

オープニングなどに登場。『リスター・ザ・シューティングスター』（MD／GG）の主人公。体の形がそのまんま星型という、大胆なのか安易なのかよくわからないフォルムを持つ。後ろから見たらどうなってるんだろう？

ゲームそのものは、ソニックチームが作っただけあって結構な名作なのだが、いかんせん登場時期がMD末期だったために、誰にも気付かれないままフェイドアウトしてしまった。悲しい。おそらく、同じように不遇だった同期生（94年度）の『バルスマン』と、酒でも飲んでいるに違いない。

どうぶつの村でマイペースに暮らす

どうぶつの森



機種：N64　メーカー：任天堂　ジャンル：その他
発売日：01・4・14　価格：5800円（通常版）／6800円（コントローラパック同梱版）

ここに注目 動物たちとのほのぼのコミュニケーションと、時間や季節に連動したイベント、さらに友達のカセットへ遊びに行く“お出かけ”システムが◎

任天堂には珍しく、女性スタッフメインで作られたという、今までの任天堂とはちょっと違う、でもやっぱり任天堂らしいという不思議なタイトル。可愛いもの好きからレトロゲームマニアまで受け入れてしまう、懐の広い作品だ。

一人で住むならどうぶつの森!?

このゲームの舞台は、動物ばかりが住む森の中の小さな村。プレイヤーは、新しく引っ越してきて一人暮らしを始めた人間として、このほのぼのとした村で好き勝手に暮らす。任天堂最後のN64カートリッジソフト『どうぶつの森』は、「とにかくかわいい」というのがポイントの、不思議な作品だ。

普通のゲームでは「世界を救う」とか、「女の子とラブラブになる」なんて具合に、最終目的が設定されている。最近は自由度が高いゲームも増えてきたが、それでも「30日間一緒に過ごす」という感じで期間が限定されるなど、なんらかの区切りはあるものだ。だが、このゲームに終わりはない。カートリッジには時計機能が内蔵されており、村での時間はリアルタイムで流れていく。プレイヤーは、村に訪れる四季の変化を楽しみながら、ゆったりまったりと暮らすことになる。

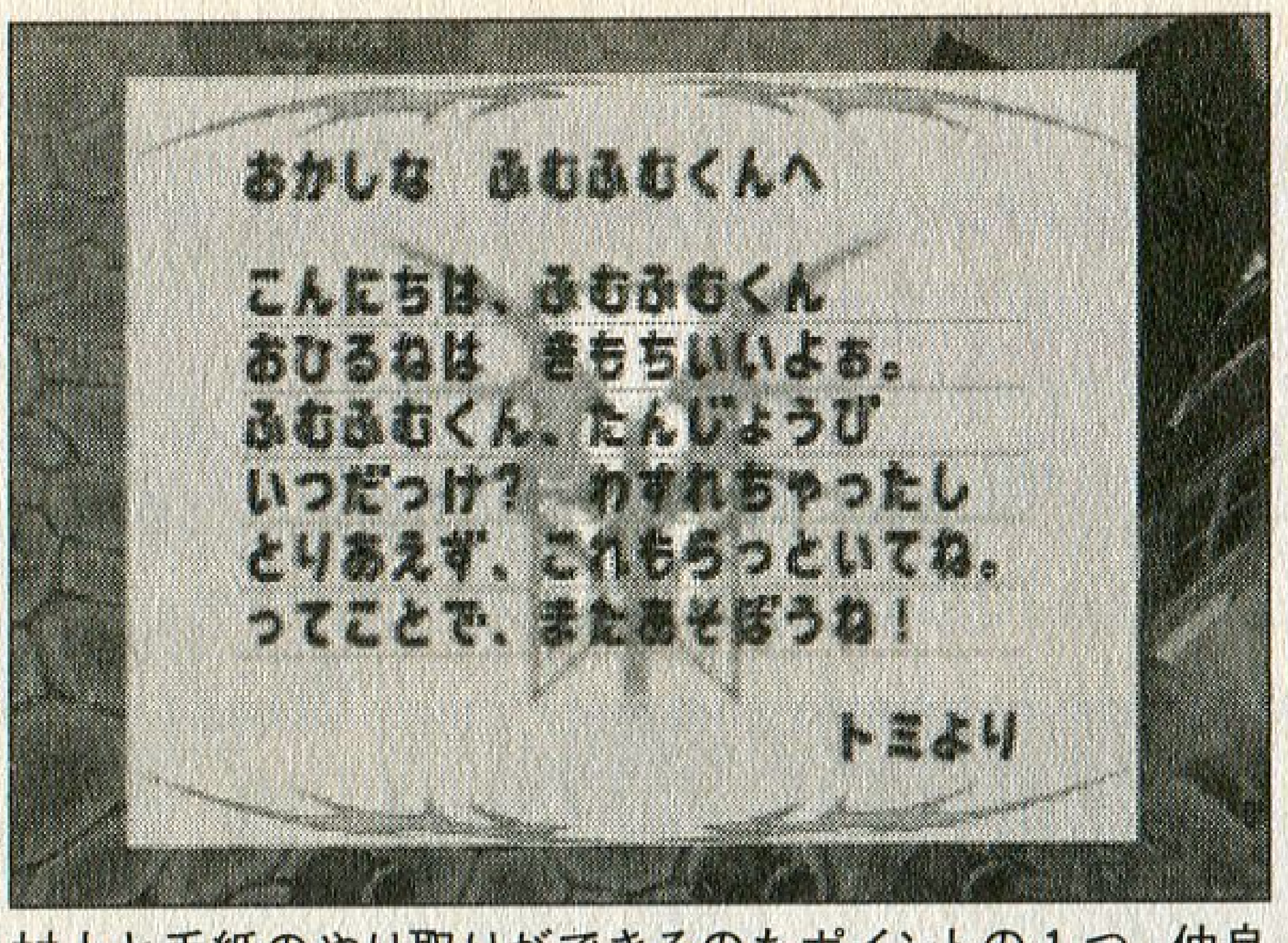
もしかしたら〝いつまでも遊ぶこと〟が本作の一番の目的なのかもしれない。



村で唯一のお店を経営するタヌキのたぬきち。とぼけた顔に似合わず、なかなかのやり手だ。

目移りしそうな数々のアイテム

終わりがないとはいっても、小さな目的がたくさんあって、飽きることがないのがこのゲームの魅力。その中でも一番大きな目玉は家具集めだろう。引っ越してきたばかりの部屋はガラーンとしていてちょっと寂しい。だが、部屋に飾れるアイテムはなんと1000種類以上用意されているという。それがとにかく全部、部屋に飾りたくなってしまうくらいデザインが可愛いのだ。もちろん組み合わせは無数。「シック」「アジア」「銭湯」など、様々なシリーズがあるので、統一してトータルコーディネートを図ってもいいし、自分だけのコンセプトを決めて集めてもいい。可愛い一辺倒ではなく、不気味系やパンク系、ゲーム系のデ



村人と手紙のやり取りができるのもポイントの1つ。仲良くなるとプレゼントをくれることもある。

ザインもアリなのが深い。マスターソードやファミコン（実際に遊べる！）なんかを集めたゲーム部屋も作成可能なのだ。その家具を手に入れる方法は、村にある唯一の店、たぬきち商店で買うこと。また、ご近所さんと仲良くなり、お使いをこなしたお礼に家具をもらう、という手もある。道のりは遠いが、ぜひがんばって家具をいっぱい集めてほしい。

さて、表の主役が家具なら、裏の主役は魚釣り。村には川が流れていて、たくさんの魚が釣れる。ここでの魚釣りは、タイミング勝負のシンプルなルールだが、「家具よりも魚のコンプリートにハマった」というプレイヤーが続出するくらいにハマり度が高い。ほかにも虫取りやガーデニング、宝探しと、いくつもやれることはある。工夫しだいでは、もっともっと遊びの幅は広がるのだ。

みんなで遊べば それだけ楽しい

さらに、「ひとりよりふたり、ふたりよりさんにん、さんにんより…た～くさん！」というパッケージの文句でも分かるように、仲のいい友達と一緒に始めると、とても楽しいのもこのゲームの特徴。同時プレイはできないが、自分の主人公を他人の村へ遊びに行かせることができる。村は自動生成されるため、カートリッジごとに村や住民たちの様子がかなり違う。それから、ロムごとに出やすい家具と出にくい家具が存在するため、他人の村に遊びに行くと、新しい出会いや発見がたくさん待っている。そうでなくても、プレイスタイルに個性が出るので、人の話を聞いたり部屋を見せてもらうだけでも盛り上がる。友達の隠れた性格がわかってしまうかも…。



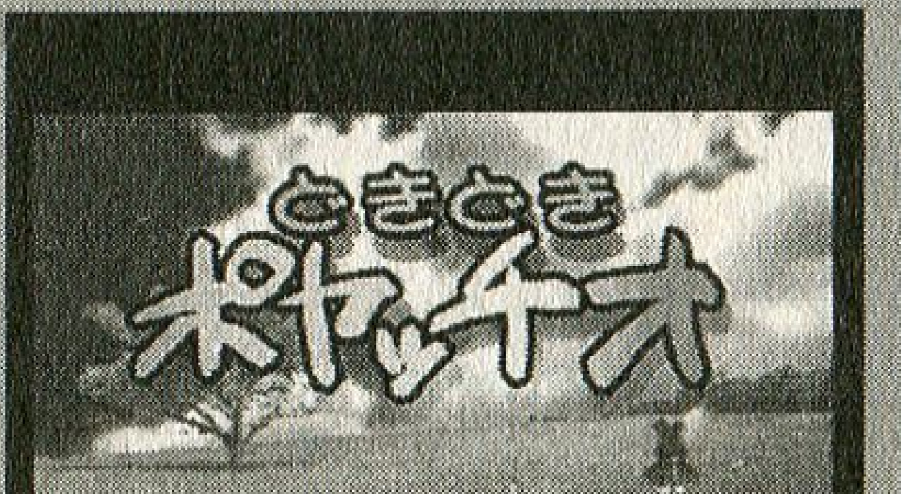
なんでも自由だけど、リセットだけは禁物。リセットさんに長～いお説教を喰らってしまう。でも可愛い。

また、1本のカートリッジで4人まで主人公が作れるため、家族やカップルで遊ぶのに向いている。村のフィールドは共有なので、落とし穴をこっそり掘ったり、置き手紙をしたり。あとから遊ぶ人の顔を想像しながらプレイできる。

『どうぶつの森』は、まったく新しいコンセプトとどこか懐かしい匂いを併せ持っている。いわゆるライトユーザーと、ちょっと最近のゲームに食傷気味のコアユーザー。どちらにもお勧めできる、良質のゲームだ。

もうひとつの人生を過ごす
～箱庭ゲームの世界～

ゲームの中で普通の生活を送る――そんなタイトルが、少しずつではあるが増えてきている。有名なのは『牧場物語』や『ワールドネバーランド』。最近なら『ぼくのなつやすみ』が人気を博したが、『どうぶつの森』ファンならPSでリリースされている隠れた名作『どきどきポヤッチオ』をぜひお勧めしたいところ。田舎の村でパン配達をしながら村人と触れ合う。大冒険あり、淡い初恋あり。みんなと気持ちが交流していく様子がすがすがしい。



夏休みの間パン屋を手伝うことになった少年の生活を描く。細かいところまで描き込まれた村人は職人芸の域。

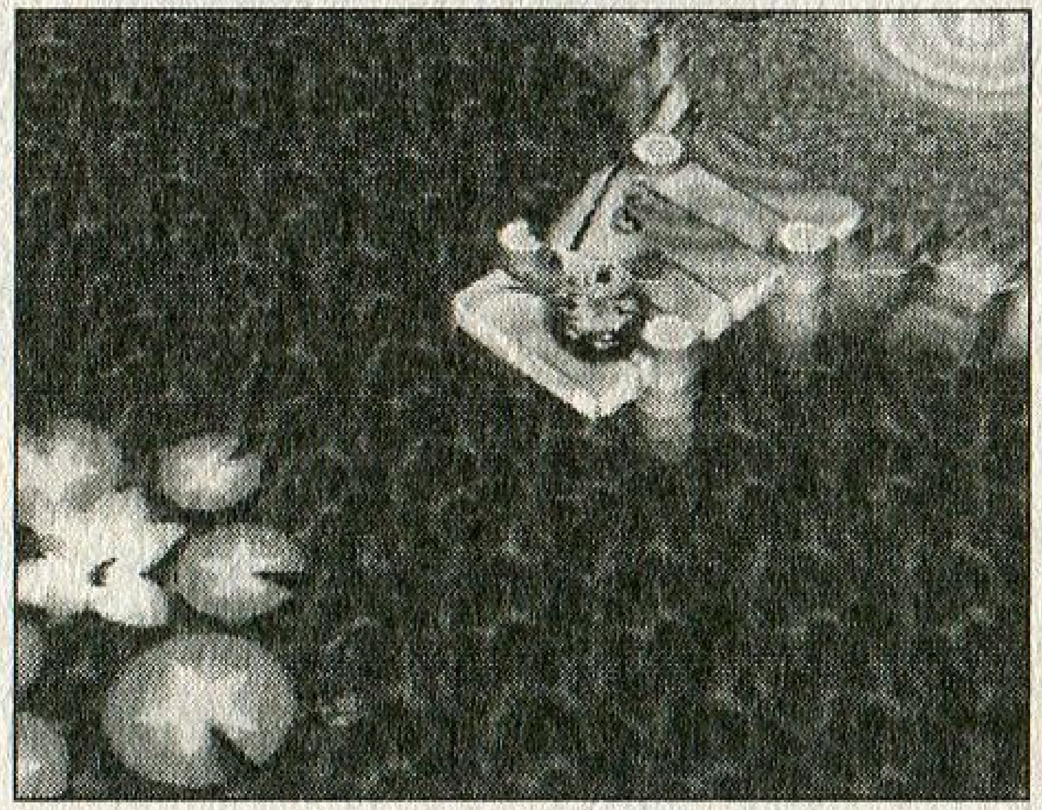
イヤなことあったら森に行こう！





いろいろ楽しい『どうぶつの森』。遊び方はいっぱいあるけれど、ここでは代表的な4つの遊びを紹介しよう。

レッツ！フィッシング!!



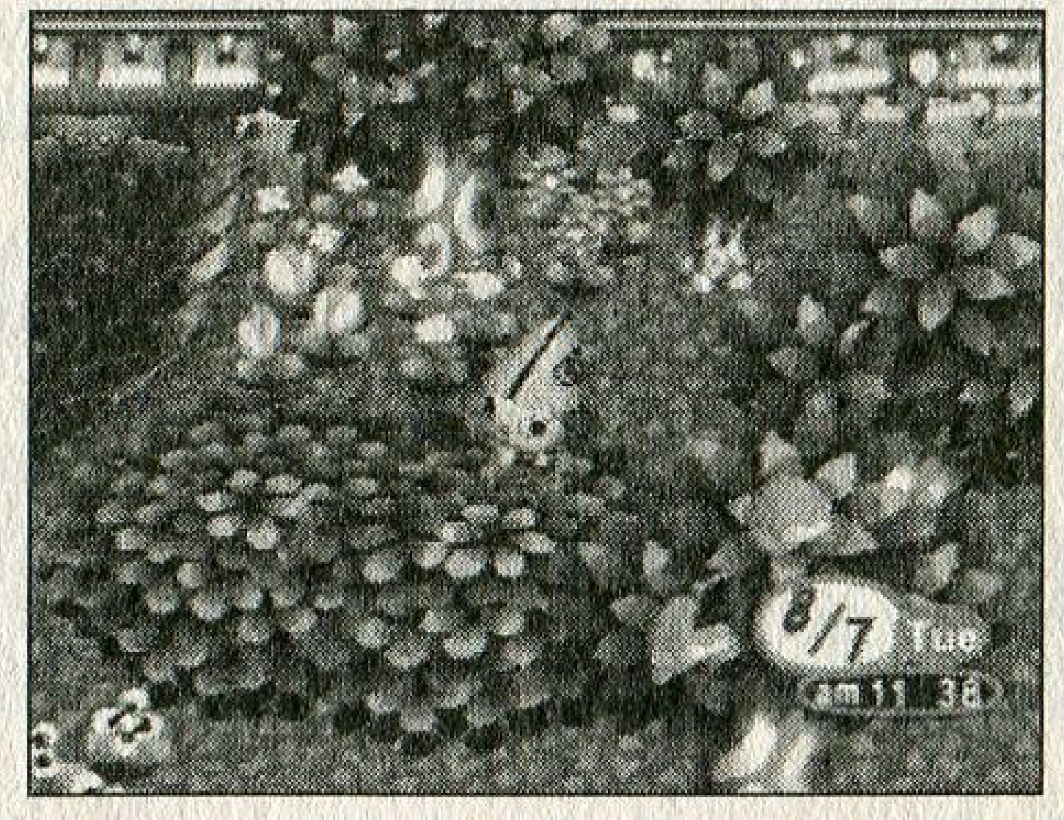
家具集めと人気を二分するのが釣り。遊びたいなら、まずたぬきち商店で釣りザオを買おう。そして、川沿いを歩き回り、魚影を見つけたらおもむろに釣り糸を垂らし、魚が食いつくのを待つ。ウキが沈んだらその瞬間にAボタン。これだけでいろいろな魚が釣れる。コイやヘラブナ、バスといったメジャーどころ、ドンコやオイカワのような地味系、ラブリーなグッピー、金魚、デメキン、エンゼルフィッシュ、とっても珍しいアロワナやイトウなど幻の魚…。そして雨の日の海に姿を現す、伝説の「生きている化石」などが時間や季節に応じて登場するのだ。

虫取りで童心に帰ろう



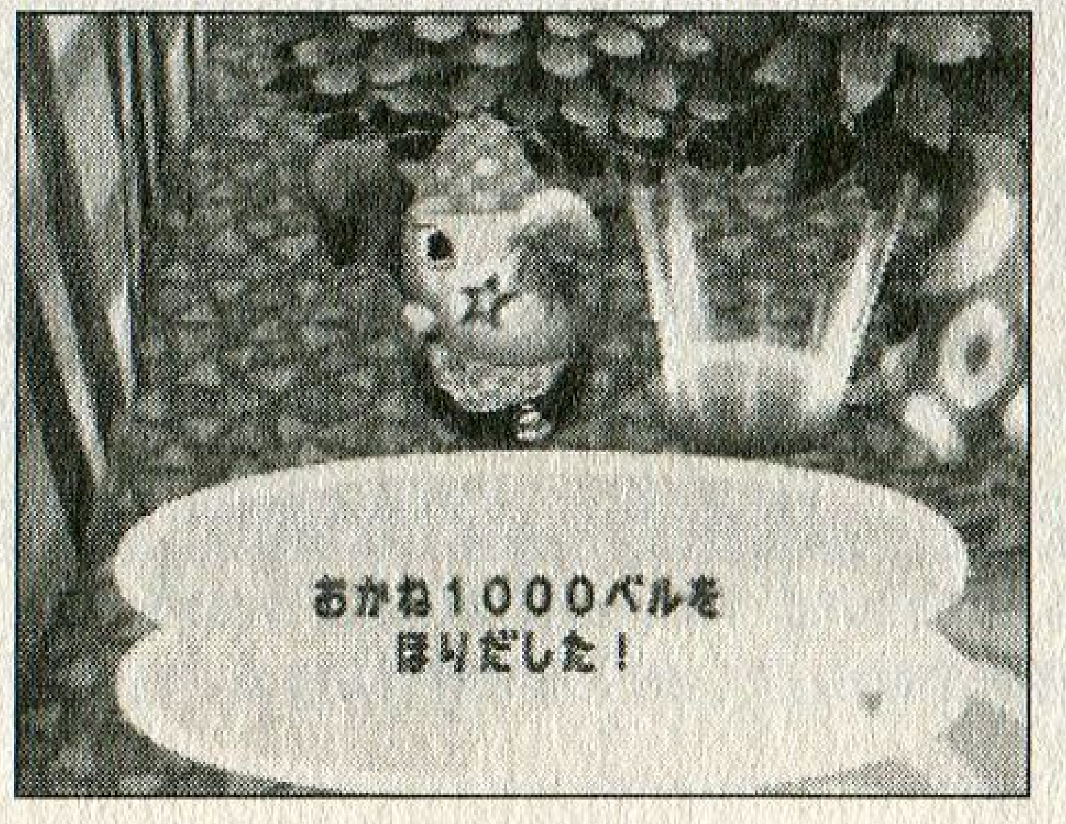
『どうぶつの森』では虫取りも盛ん。アミをかまえてそっと忍び寄るドキドキ感もばっちり再現されている。あと一歩のところで逃げ出されたり、カブトムシを探すために、朝早く起きてあちこちの木を見て回ったり…。子供の頃の胸弾む思いがまた味わえることうけあい。捕まえることができるのは、モンシロチョウやテントウムシといったポピュラーどころを始め、日本の国蝶であるオオムラサキ、ホンモノよりは簡単に捕まえられるオオクワガタ、なぜか木に止まっているゴキブリ（まぎらわしい！）などなど。やっぱり夏は虫取りに限る。

簡単お気楽ガーデニング



地味だけど、実はとっても重要なのがガーデニング。村内美化に勤めれば、非売品の家具をくれるローランやセイイチなど、貴重な訪問者が増える。それに自分の村にない珍しいフルーツを友達や動物からもらい、栽培して売ればお金もうけにもなる。また、チューリップやコスモス、パンジーなど、小さなお花もたくさん植えればお花畑に変身。動物の家の周りへ植えると喜ばれるうえに見た目もグッド。殺風景な村に色とりどりの植物が多くなると、周りが生き生きとしてくるし、動物たちも気分が良さそう。ちなみに村の環境状態は〝やしろ〟でチェックしてもらえる。

宝探しで一攫千金!?



どうぶつの村にはたまに宝物が埋まっている。星形の印が付いた地面を掘ってみると、化石やハニワ、ときにはお金まで出てくるのだ。出てきた化石は、博物館に送って鑑定してもらおう。Tレックスやフタバスズキリュウ、プテラノドンなどの体の一部だったりすることがある。頭・体・しっぽ、全部集めて部屋に飾ればちょっとした博物館気分。雨が降った日の翌日に出土するハニワもなかなかのレアモノで、ナミポーンハニワやデカティンパハニワなど、名前も変だが動きもゆかい。部屋に置いておくとBGMに合わせて独特のリズムをとって踊り出す。

村のみんなと仲良くなろう

『どうぶつの森』に登場する100人以上のキャラクターたちは個性や容姿がとっても特徴的。そんな彼らの中からほんの一部だけ紹介してみよう。なお、コメントは筆者の独断と偏見によるものだ。



アラン

近所に住む祭り好きなオジサンのような言動。フラメンコ界のスーパースター、ホアキン・コルテスにちょっと似。



おまわりさん

交番にいつでも詰めている犬のおまわりさん。夜遊びしてると心配してくれる。



マキバスター

額の星と猫みたいな口癖がラブリーな、みんなのアイドル。お部屋もかわいい。



チャウヤン

筆者の村随一の悪のパンダ。いつも儲け話らしきネタを持ちかけてくる。

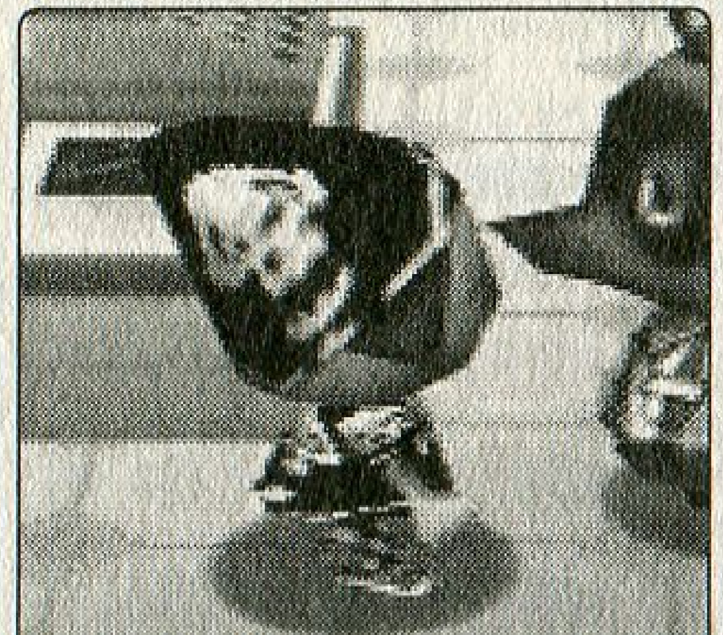


たぬきち

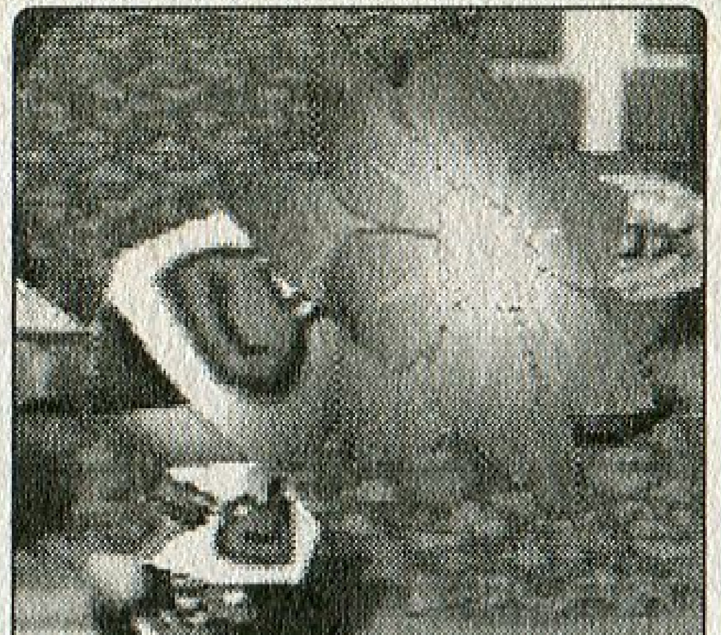
村で唯一のお店の経営者。プレイヤーの大家さんみたいなものでもある。

辛口ファッションチェック

自由自在に選べる傘と服は、個性がバレバレになってしまう恐ろしいアイテム。ファッションデザイナーのグレースさんに辛口コメントを寄せてもらった。



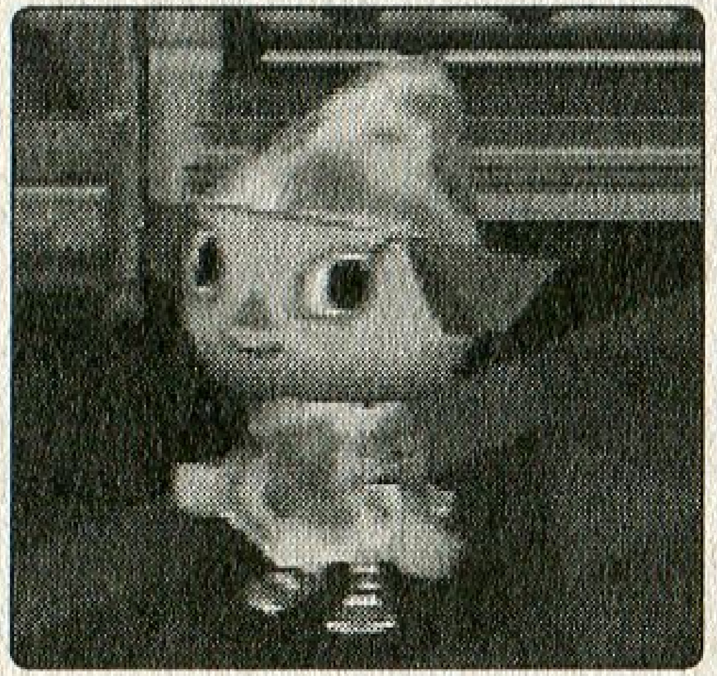
なんて大きなドクロのマークでしょ。縁起が悪いわ。それに、真っ黒だから、夏は暑くてダメね。黒服で集まらないといけないバンドのライブ用にどうぞ。



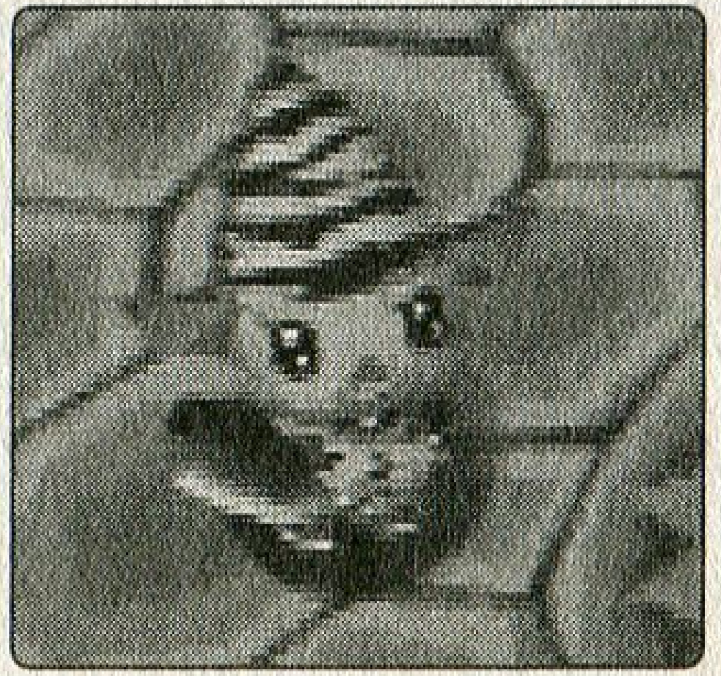
「かえるのふく」、「はすのはなのかさ」の組み合わせね。ずいぶん少女趣味だわ。確かにテーマはあるんでしょうけど。レディを目指してほしいわね。



「おとうとさんのふく」、「にんてんどうのかさ」。これは任天つながりね。ただ、傘が和風で服がイタリアンというのはどうかしら。ルイージはシブくていいけど。



だからお洋服のお手入れはしっかりっていったじゃないの。なんでカビちゃったのよ、まったく。「カビたふく」なんて服とは言えないわ。お脱ぎなさい！



まあ、「とらじまのふく」でラムちゃんのコスプレね。うんうん、とってもキュートじゃない！　でもそのズッシリとした「オノ」はちょっと間違ってるんじゃないかしら。



「めいさいふく」に「つりざお」でおしゃれバサーの反町やキムタク狙ってるつもりなんでしょうが、ワイルドさがこれっぽっちもないじゃない！　出直してらっしゃい!!



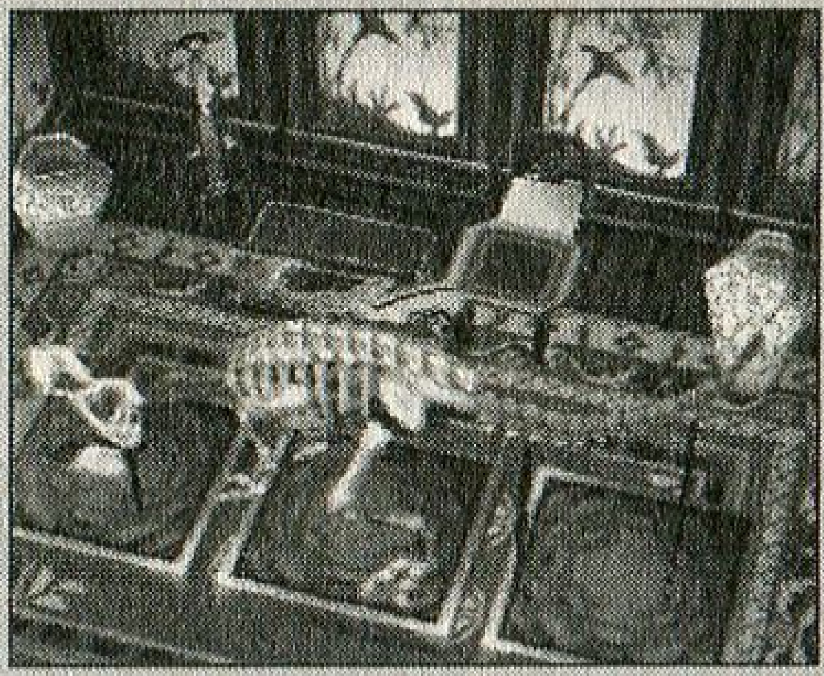
フルーツパーラー



フルーツが好きで好きでたまらない、そんなあなたのためのお部屋。特におすすめはパイナップルのベッド。ごろんとすればふんわりとトロピカルな香りに包まれる。南国のゆったりとした夢が見られそう。奥にあるのは、ヨウナシのクロゼットとりんごの時計。甘酸っぱい部屋に仕上がった。

主なアイテム：あかいスイカのテーブル、フルーツじゅうたん、きいろいスイカのイス

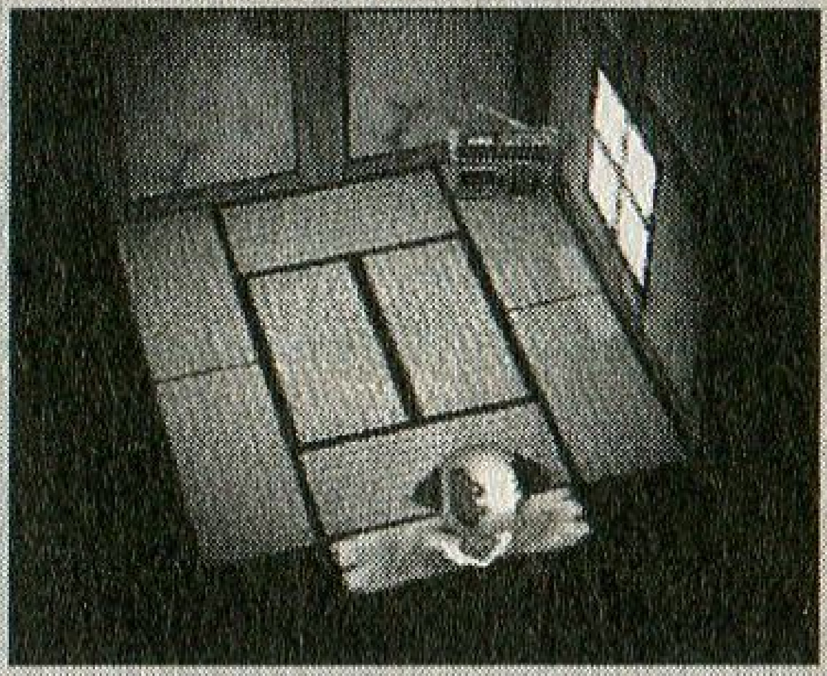
悠久の時の中で



グラスを片手に紫煙をくゆらす。上質の絨毯の毛並みを足で確かめつつ、太古に思いを馳せる。中央の巨大な骨はティラノサウルス。大ナマズは地震予知も兼ねている。どことも言えない無国籍風のムードが魅力のコーディネイト。落ち着いた自分の時間を楽しみたい人へ。

主なアイテム：Tレックスのあたま・からだ・しっぽ、せいじのつぼ、あかつぼ

がらんとした部屋



引っ越してきた当初、最初に借りられるお部屋。がらんとしていて、備品は普通のラジカセ1個だけ。日当たりも悪くて、じめじめした印象。一応広さは8畳あって、住むには十分だけど…。後ろ向きなフォークソングで一発当てたい人にしかおすすめできない。早く借金を返して、広くしちゃおう。

主なアイテム：ラジカセのみ

こんな部屋に住みた〜い! マイルーム改造計画

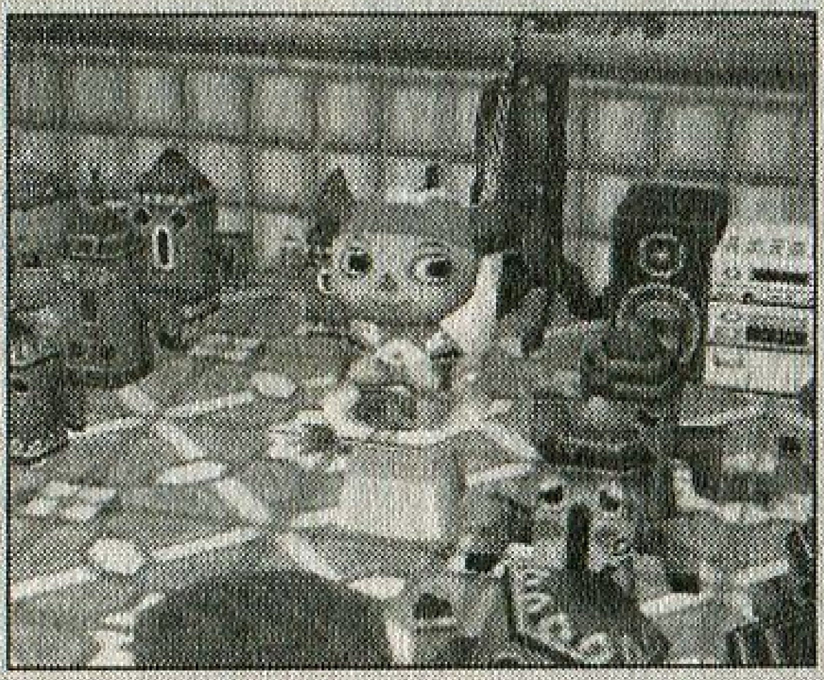
まりもの部屋



これは番外編。村人のカモのまりもさんの部屋に招待された。そこはなんと体育倉庫のようなお部屋。寝るとこはないわ、床は痛そうだわ、居心地はあまり良くなかった。まあ、とびばこあり、たっきゅうだいありで、遊ぶのには困らないんだろうけどね〜。こんな所に住んでいたら毎日が学生気分。きっと疲れると思います。

主なアイテム：たっきゅうだい、とびばこ、ラブレターなげたばこ

古代神秘トイレ



とにかく"ハニワ"を集めまくり、トイレの周りに配置。ヘンな動きと神秘のパワーでお通じもバッチリ…かどうかは不明だが、コンクリートジャングルに生きる現代人へ一時の安らぎを与えるボックスを目指してみた。「気が散って集中できない」と言われそうだが、消音設備だと思うように。

主なアイテム：ようしきトイレ、各種ハニワ

ゲームセンター



カツアゲされそうな雰囲気まで醸し出している、80年代後期っぽい盛り場をイメージ。それにちょっとくたびれた温泉街のゲームコーナーをミックス。違いのわかるゲーム野郎仕様といったところか。アミューズメントスポットとは異なる、ラブラブカップルを寄せつけないオーラに包まれた聖域である。

主なアイテム：ファミコン、スロット、たっきゅうだい、いんせき

どうぶつ村で起きること

——四季を彩るイベントに注目

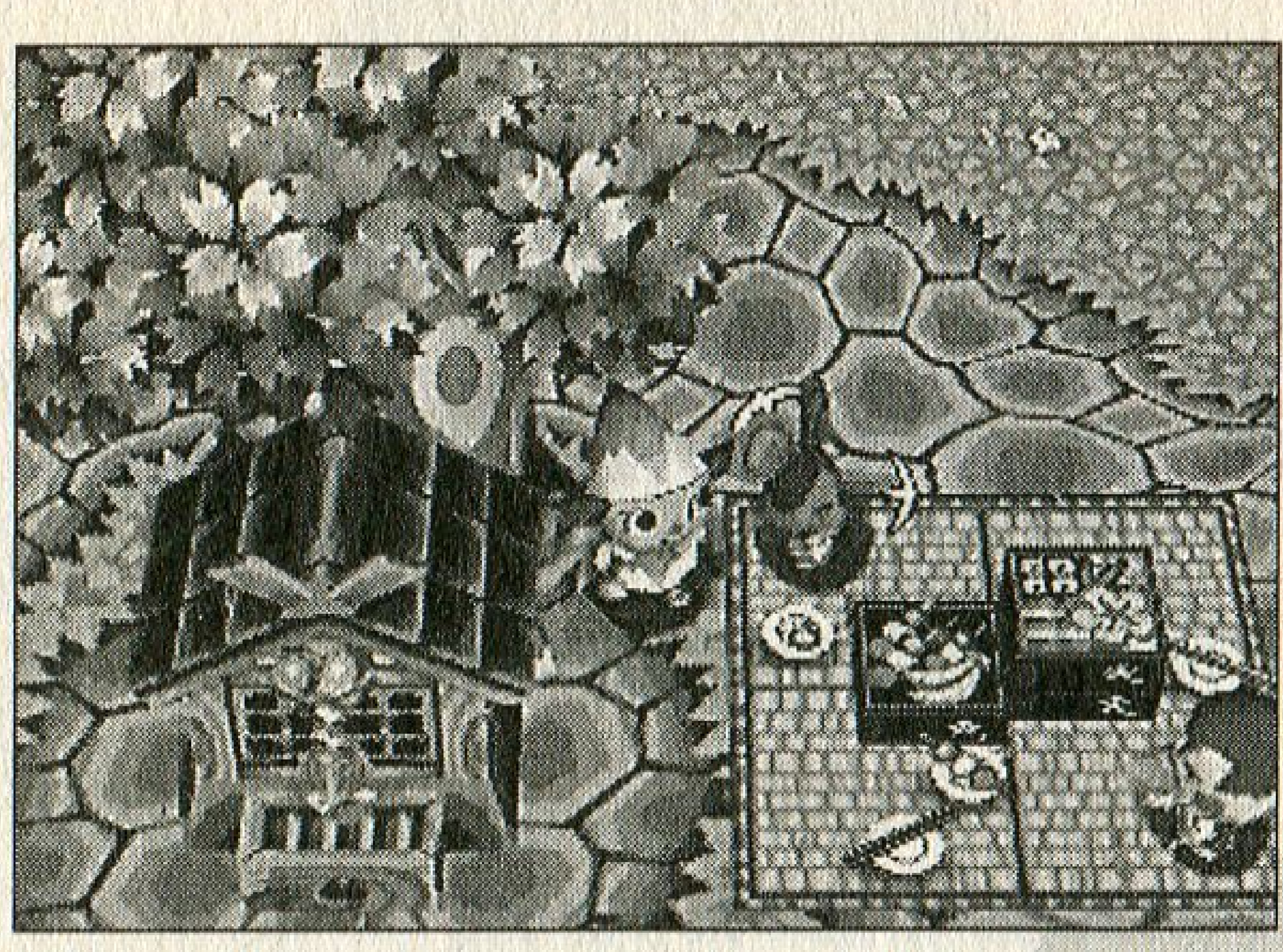
運動会にラジオ体操 どうぶつ村は大騒ぎ

『どうぶつの森』の四季を彩るのは、いろんな時限イベント。内蔵の時計に合わせて、様々なイベントが行われる。その中でも印象的なのが、土曜日の夜に駅の周りに現れるミュージシャン犬・とたけけのストリートライブ。聞きに行くと部屋用のBGMをくれる。「けけサンバ」「けけえんか」など、音楽はたくさんあるので、気に入ったものを探しに、何度も行くことになるだろう。ライブは毎週行われるが、多くのイベントは季節限定。クリスマス、バレンタインデーのようなわかりやすいイベントだけでなく、釣り大会やラジオ体操のような、ほのぼの系の行事もたくさんある。参加してみたいのならちょくちょく村へ行って、村人たちの話からスケジュールを確認しておこう。特別なアイテムがもらえるイベントも多いので、参加するに限る。

　また、よその村からふらっと訪問者が訪ねてくることもある。キツネのつねきちは、家具を高値で売りつける悪徳業者。でも、その中には、出現確率の低いレアな家具が混じっていることがある。高い家具でも買うべきか…このドキドキ感がたまらない。ほかにも、壁紙を描いてくれる放浪の画家セイイチや、じゅうたん売りのローランも大事なお客さん。彼らからしか手に入らない、レアなアイテムをゲットしよう。

　さて、こうなってくると大事なのはやっぱりお金。このゲームの場合、お金はいろいろな方法で稼ぐことができる。が、ちょっとした工夫で、もらえるお金が増えたりするのだ。ポイントは風水。部屋の配置を工夫することで金運がアップする、そんな隠し要素もある。

　でも、そこまでがつがつしなくてもいいや、なんて気持ちになってしまうのがこのゲームのすごいところ。ゲームキューブでも既に続編の発売が決定している本作、今のうちに遊んでみてほしい。



初詣、お花見、バレンタインデー、クリスマスなど季節とともに色々なイベントが発生する。

ファミコン世代感涙 N64でファミコンソフトをプレイ!

　つねきちの店でたまに売り出される家具「ファミコン」を手に入れると、任天堂の往年の名作が遊べるのだ。全部で7種類のゲームがあり、オリジナルそのままのクオリティー（以上？）で楽しめる。ちなみにコントローラパック同梱版だとあらかじめ2つのファミコンがランダムで入っている。

■ドンキーコング（1983.7.15）
本体と同時発売のアクション。アーケードの人気タイトル。

■ドンキーコングJR.の算数遊び（1983.12.12）
『ドンキーコングJR.』のシステムを流用したお勉強ソフト。

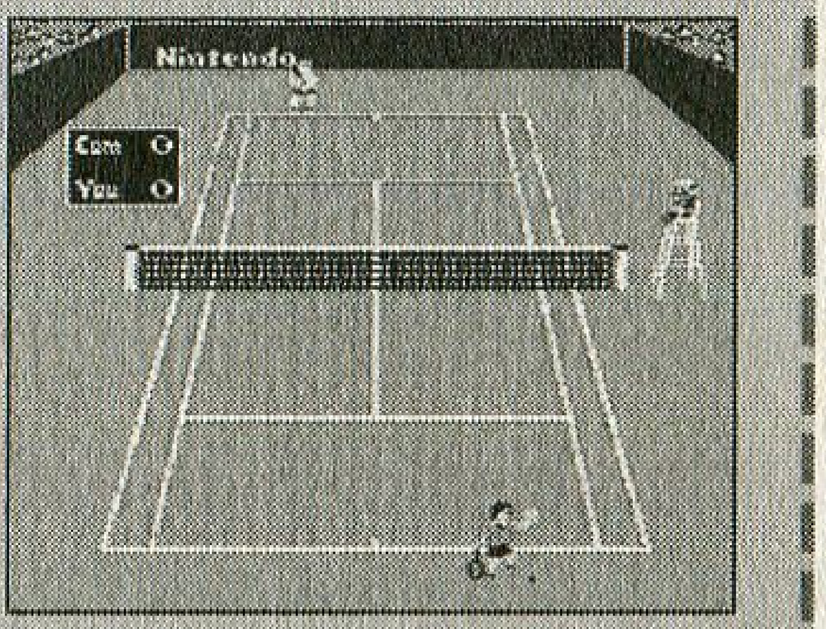
■テニス（1984.1.14）
スポーツゲームの原点的ソフト。2プレイヤーとダブルスができた。

■ピンボール（1984.2.2）
上下に分割された面構成のピンボール。マリオとレディも登場。

■ゴルフ（1984.5.1）
とってもシンプルなスポーツゲーム。効果音がちょっと寂しい。

■クルクルランド（1984.11.22）
ユニークな移動方法のアクション。協力プレイがいつのまにか殺し合いに。

■バルーンファイト（1985.1.22）
風船のフワフワ感が味わい深いアクション。バルーントリップがアツイ！



レア家具の一種、ファミコンでは、なんと本当に昔のゲームが遊べてしまう。これは…公式エミュレーター？

 Text by 卯月鮎（フリーライター）

ゲームボーイカラーの驚くべき真実!

ちっちゃいエイリアン



機種：GBC　メーカー：クリーチャーズ　ジャンル：その他
発売日：01・2・27　価格：4800円

ここに注目 遊びゴコロ溢れるギミックと子供チックなセンスの出会いが生み出す面白さ。電子顕微鏡を覗きこむようなワクワク感が体験できる。

リモコンや蛍光灯などの身の回りにある〝光〟から〝ちっちゃいエイリアン〟を捕獲するというなんともユニークでドリームたっぷりなゲーム。ゲームボーイカラーのパワーをONにすれば、そこには未知との遭遇が待っているのだ！（言い過ぎ）

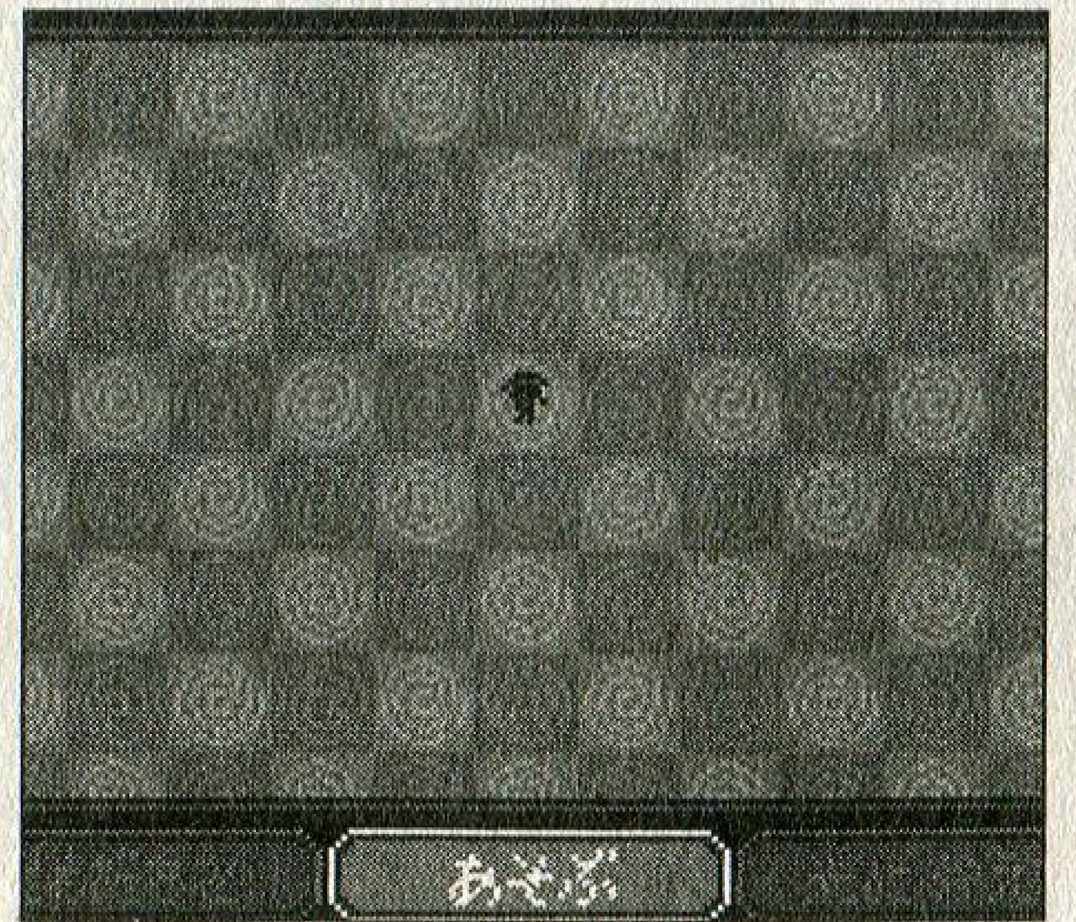
僕らのスーパーアイテム ゲームボーイカラー

その昔、スパイ映画やSFアニメの主人公は必ずといっていいほど、高性能で万能、それさえあれば無敵という手帳やリモコン（その他多くのアイテム）を手にし、難事件をスパッと解決、ピンチから脱出していた。

そんな主人公たちが手にするスーパーギミック搭載の〝なんだかわからないけどとにかくスゴイ未来機械〟は筆者を始めとするチビッコたちの憧れの的であり、夢にまで出てくるほどだった。もちろんそれらは、オモチャ化されてチビッコたちの垂涎のマストアイテムとして扱われたが、しょせんオモチャ、飽きられ壊され、最後には年齢が上がるとともに憧れ自体も薄らいでいくのだが…。

時は流れ、そんなアイテムに思いを馳せていた当時のチビッコたちが企業戦士としてバリバリ働いているであろう現在、やっと当時の思いを実現させてくれるゲームが登場した。そのカートリッジには、ゲームボーイカラーを映画やアニメの主人公が持つあのアイテム同様にパワーアップさせてくれる機能が搭載されているのだ。頑丈なロボットを操作したり、超人に変身というわけにはいかないが、映画『MIB』のようにエイリアンを捕まえて、「宇宙の危機を僕らが救う」という気分にどっぷりと浸らせてくれるギミック。ゲームボーイカラーの小さなモニターを無限の世界に見せてくれるシステム。このように、当時のチビッコたちのハートにグッとくる仕様なのである。

夢のある遊びと未来のスーパーアイテムに童心をくすぐられていた全国の同志よ！ 今こそ「グフフ」なシチュエーションを手にする時。ゲームボーイカラー片手に、与えられる任務を開始するのだ！ そして、スパイ手帳やハンドヘルドコンピューターが欲しくて欲しくてダダをこねているリアルタイムのチビッコたち！ 本作でお父さんと



写真の真ん中にちょこんとある豆粒みたいなのが「ちゃいリアン」。

一緒に「宇宙の危機を救うゴッコ」を体験してくれ！（今の子供がホントにうらやましい…）

光の中にエイリアン

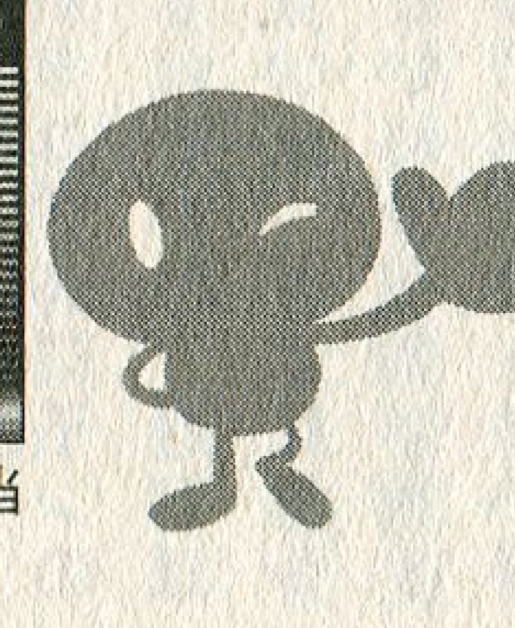
本作の目的は、宇宙から失われつつある暗黒物質ダークマターを回収し、再び宇宙へと返してやることである。ダークマターは宇宙から光に乗ってやってくる米粒ほどの地球外知的生命体「ちっちゃいエイリアン」（以下、ちゃいリアン）に付着し、彼ら自身、知らず知らずのうちに運んでいるというのがそもそもの原因となっている。そこで彼らを捕まえ、ススはらいをしてやることによりダークマターが入手できるというわけである。

　ではどうやってちゃいリアンを発見するのか？　それはゲームボーイカラーの赤外線通信部に秘密が隠されている。この部分に蛍光灯やリモコンなどの光を当てるとゲームカートリッジが感知し、ちゃいリアンの存在を教えてくれるのだ。しかも音声＆振動つきで！　ああ、なんてカッコイイんだ！　ゲームボーイカラーでこんな遊びができるとは。もうコレさえあれば、宇宙の平和を守る警備隊や秘密エージェントを名乗れるかもー（名乗れません）。

　ゲームシステムと連動したギミック――思わず片っ端からいろんなモノの光をサーチしたくなる、今までありそうでなかったアイディアがキラリ☆と光っているのである。



ゲームボーイカラーの赤外線通信部に光を当てるとメーターが激しく変化する

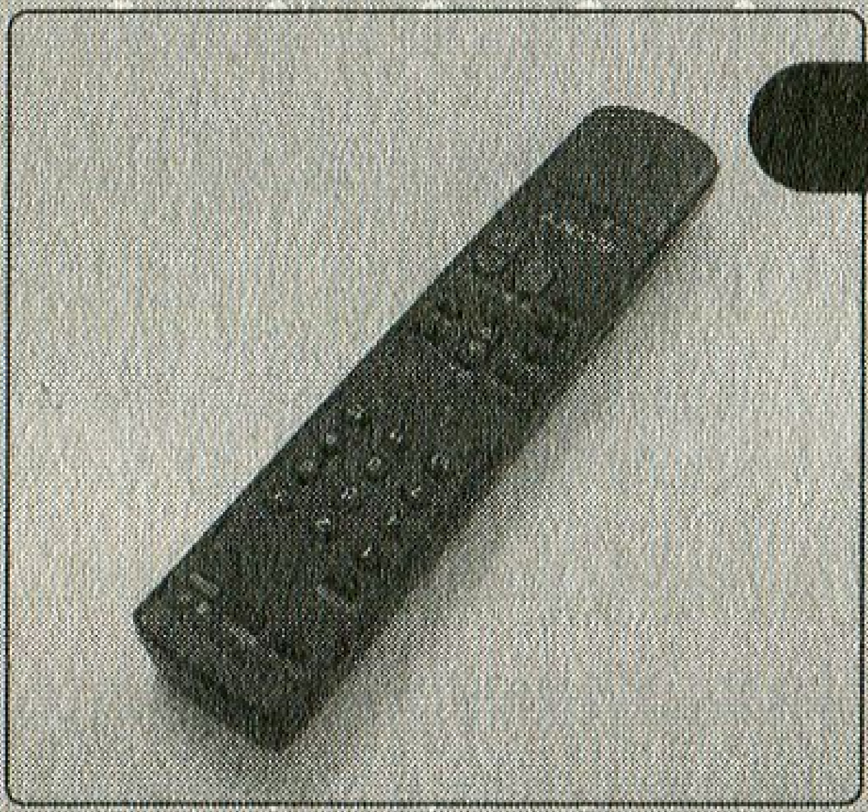


ちゃいリアンを捕まえてみよう！



当局の調べで、ちゃいリアンは光の中に存在するということが確認されている。ではどのような光に隠れているのかレポートしてみよう。なお、このほかにも存在する可能性があるので各自思い思いにサーチしてみるといいだろう。

リモコン



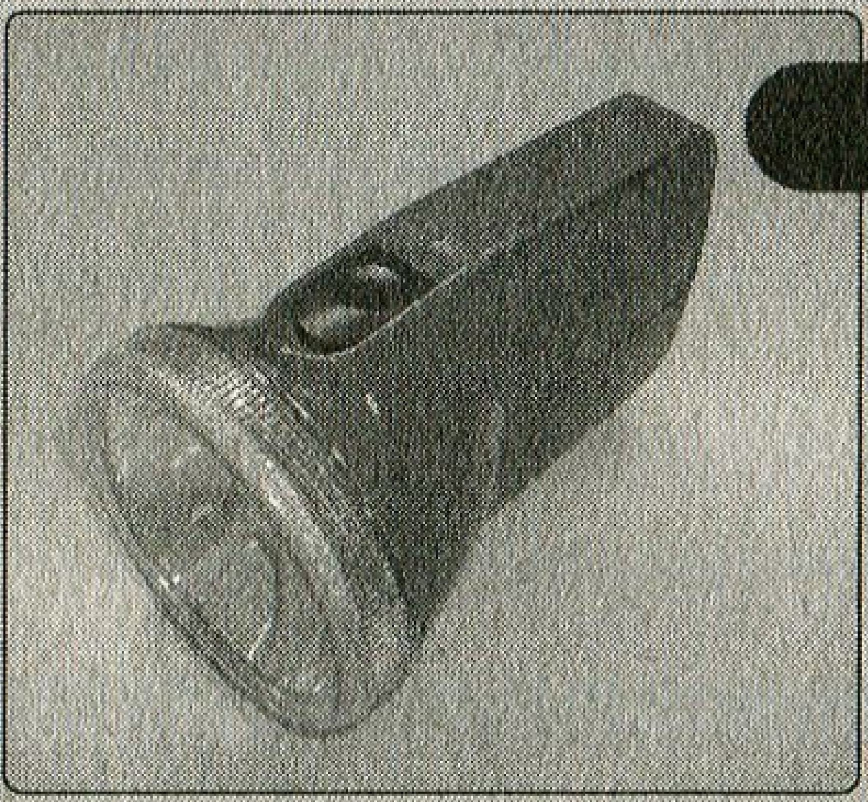
いちばん強く反応したのがTVやビデオなどのリモコンだ。リモコンのボタンを押すたびにゲージが激しく変化した。最もお手軽に捕まえられる方法である。

電気スタンド



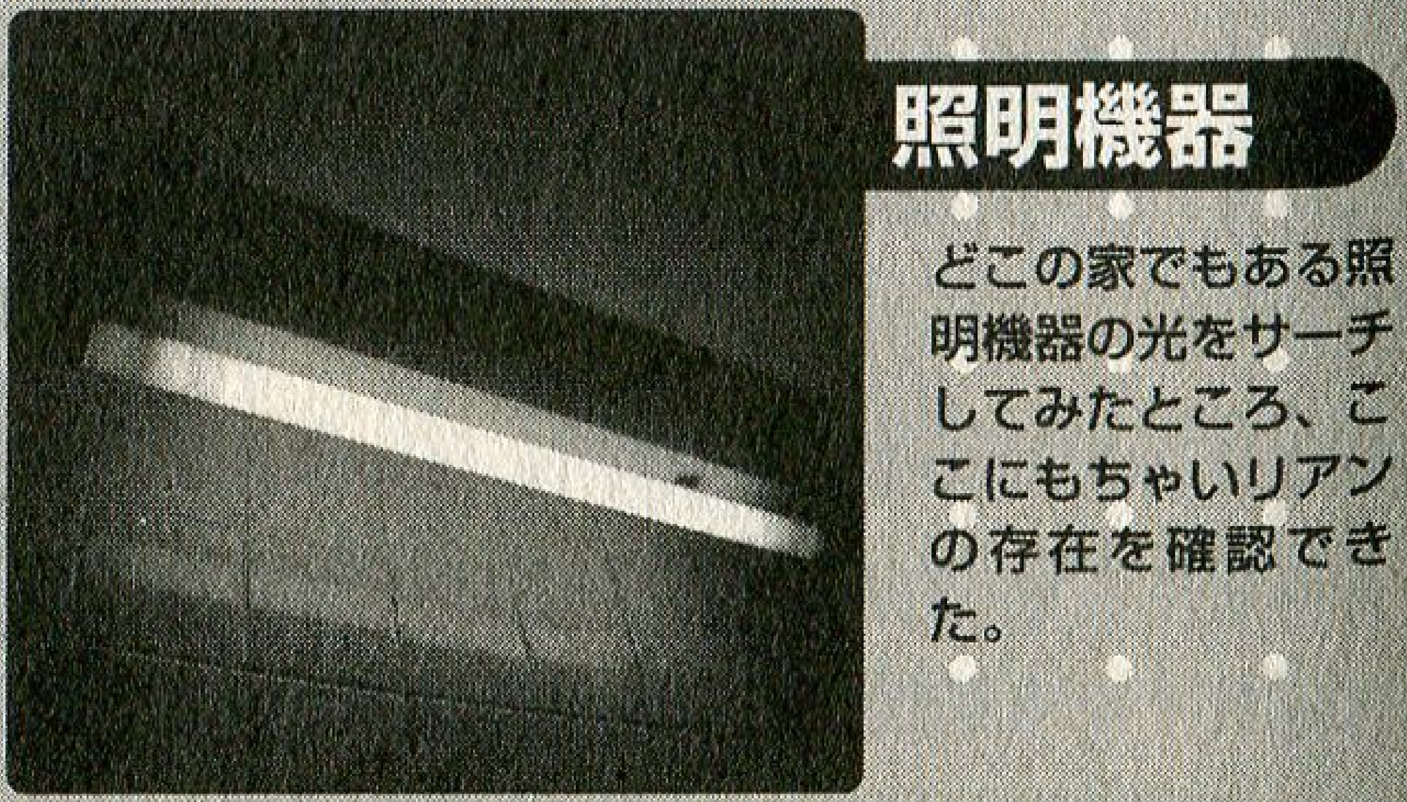
いたってノーマルな電気スタンドをサーチ。ちょっと光量が足りないか…大丈夫！　どうやら電気スタンドはちゃいリアンのかっこうの採集場所らしい。

懐中電灯



単一電池を４本内蔵するハイパワータイプをサーチ。スイッチを入れた瞬間、ソッコーで存在が確認できた。

照明機器



どこの家でもある照明機器の光をサーチしてみたところ、ここにもちゃいリアンの存在を確認できた。

※危険な場所ではくれぐれもサーチしないように。約束！

徹底解剖！ちゃいリアンシークレットファイル

ついに地球外知的生命体を発見!!
ちゃいリアンのすべてが今明かされる!!



諸君、今回我々は未知の生命体とコンタクトを図るわけだが、その前に頭に叩きこんでおかなければ行けないキーワードがある。それは「ちゃいリアンと楽しく遊べ」ということだ。間違っても強酸を吐き出す極悪エイリアンや、姿の見えない狩猟大好き星人といったタイプは一切出現しないので安心するように。

知っていると思うが、ちゃいリアンは光の中に存在している。我々の肉眼で発見することは不可能だが、ゲームボーイカラーを使えば、捕獲が可能だ。しかし、それだけでは限られた種類のちゃいリアンとしか出会えないだろう。そこで、ちゃいリアンが好むフェロモンを使用するのだ。トンコツ、ココナッツ、はつこい、にんにく、あしのうら、チョコフェロモンの6種類が用意されている。最初はトンコツしかないが、フェロモン野郎を捕まえていけば種類が増える。これで六つの形態のちゃいリアンを捕獲できるようになるのだ。

それでは各自、速やかにちゃいリアンの捕獲を実行してくれたまえ。

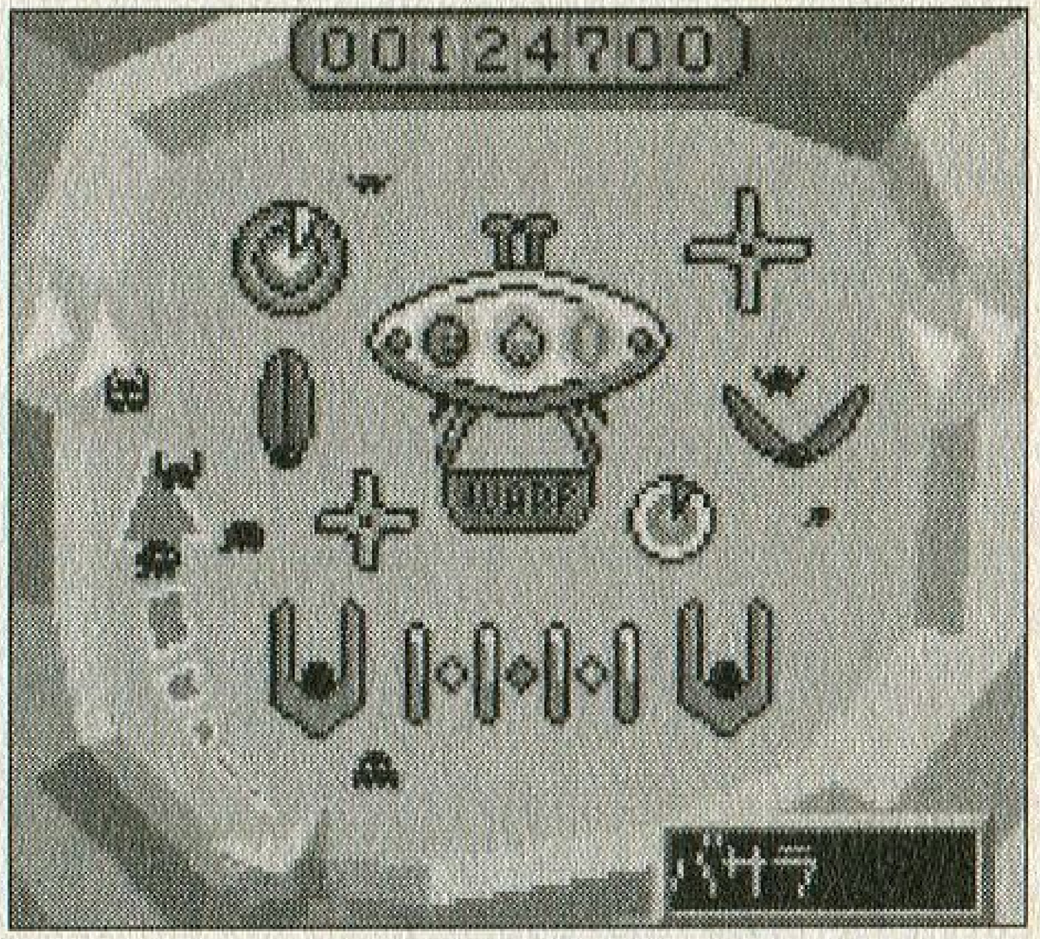
ちゃいリアンの心を開け！

捕まえたばかりのちゃいリアンは我々を警戒しているようで、なかなか心を開いてくれない。うまくコミュニケーションがとれるようにするためには

- ススはらいで身体をキレイにしてあげる。
- コスモ（体力値）を増やしてあげる。

を実行する必要がある。コスモはススはらいをしておかなければ、増えないので先に行うように。後ほどレクチャーするが、ちゃいリアンに付着したダークマターはしっかりとゲットしておくのだ。

ここで最重要ポイントとなるのがコスモを増やすこと。コスモアップマシーン「ポラリトン」を操作し、地球でいうパチンコのような感覚でチャッカーやスロットゲートにちゃいリアンを導くのだ。なお、中央にあるスロットの絵柄が揃うとフィーバーとなり、コス



特殊な磁力を発するラジウスでちゃいリアンを動かす「ポラリトン」。

宇宙研究ノート

プレイヤーが見つけたちゃいリアン、めざめたノビール、ロケット発射にかかった時間が自動的に登録されるノート。

ちゃいリアンがフェロモン別に分類されていて、1フェロモンにつき16タイプ、計96タイプが登録されるようになっている。「めざめたノビール」は計48タイプ。

「かいせつ」でプロフィールやパラメーターが確認でき、「おもいだす」でちゃいリアンと遊ぶモード（ミニゲーム）へ進める。



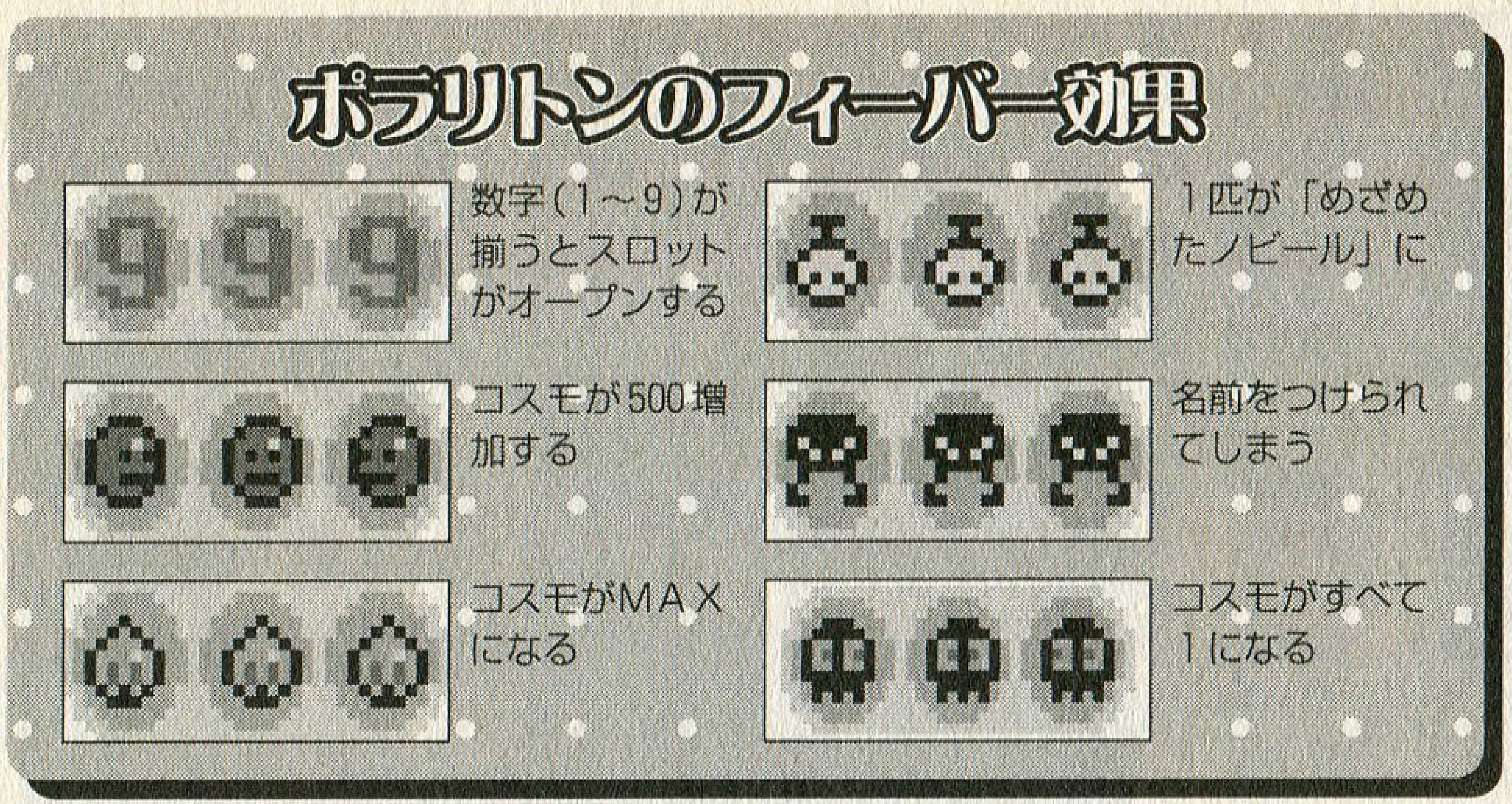
「おもいだす」を選べば、光に返したちゃいリアンのミニゲームでも遊べる

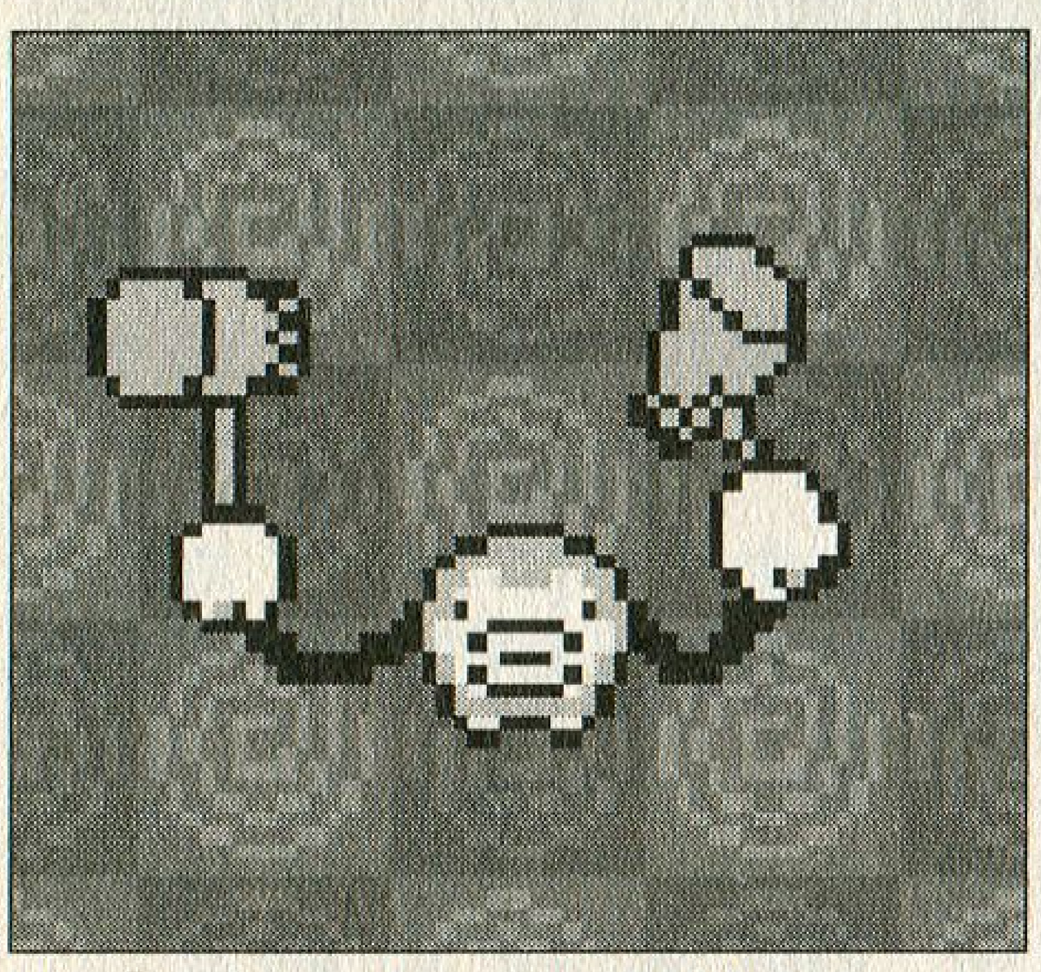
モが大幅アップ（ダウンもあり）する。

突然変異「めざめたノビール」

ああ、なんということだ。ポラリトンでコスモアップを行っていると体の一部が突然変異するちゃいリアンが現れた。どうやら、こういうタイプをスーパーちゃいリアンと呼ぶらしい。確認できたのはあたま系、うで系、あし系の3種類。通常のちゃいリアンとは異なり、なかなかユニークな姿をしているのでいろいろ見つけ出しておくとよいだろう。

このようにステキなちゃいリアンをゲットしたり、いつまでもそばに置いておきたいちゃいリアンがいたら、いつでも遊んであげれるように「おきにいりカプセル」で冷凍保存しておくという手もある。カプセルはポラリトンで五万点ごとに増えていき、最大32個まで所持することができる。




腕が「めざめたノビール」で変化したスーパーちゃいリアン。

ちゃいリアンの合体

じつは、ゲームボーイカラー同士でちゃいリアンの交換を行う際に、2匹のちゃいリアンを混ぜ合わせ、分離させることで、新種を作り出せるという事実が判明した。さらにスーパーちゃいリアン同士を掛け合わせると、アンビリーバボーな姿をした特別（かなり奇怪）なちゃいリアンが誕生するという例も報告されている。合体させる前のちゃいリアンの名前までミックスされるのでほぼ世界に一匹だけのオリジナルといっていいだろう。

合体の組み合わせは25億通り。貴重なサンプルは間違って光に戻すと二度と会えなくなる可能性が高いので厳重に保管しておくことだ。

COOLでGOODなドッキングアイテム

スペクトラムコミュニケーター

ソフトと一緒にパッケージされている不思議な物体「スペクトラムコミュニケーター」はゲームボーイカラー同士の赤外線通信をよりスムースに行えるアイテムだ。ゲームカートリッジと同じくオレンジ色のスケルトンカラーで、赤外線通信部にセットするとかなりイカしたスタイルとなる。

赤外線通信機能を使えば、ちゃいリアンの交換やちゃいリアン同士を戦わせる「スペースゴムパッチン」ができる。

「スペースゴムパッチン」は、ちゃいリアンが付いたゴムを引っ張り、相手のちゃいリアンにアタックするゲーム。先にゴムを放せば勝ちとなるが、相手のタイミングに合わせ、ゴムを放してやるとカウンターになるという居合抜き感覚がたっぷり。負けたちゃいリアンは光に返ってしまう（いなくなる）ので自然とガチンコ勝負に。



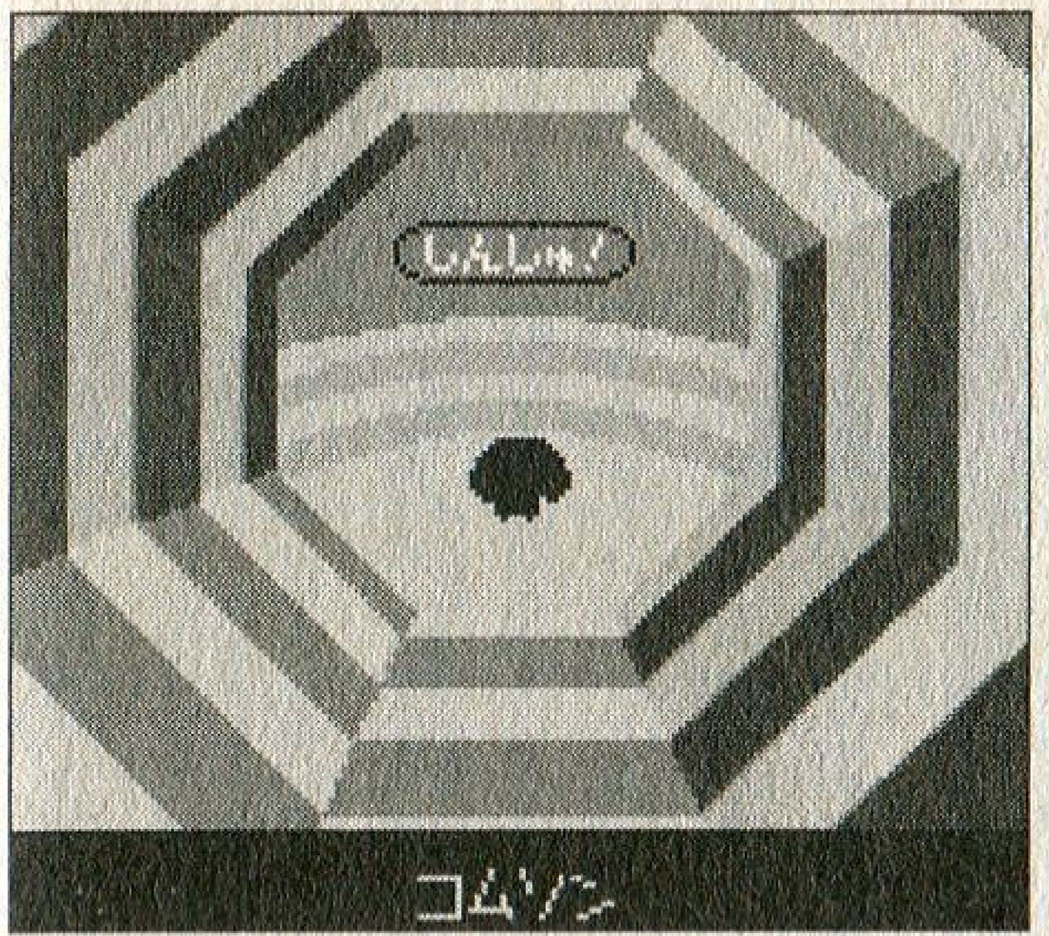
ちゃいリアン的ミニゲームの宴

かちぬきクルクルバトル

これでようやくちゃいリアンとコンタクトをとる準備が整った。それでは「かんさつ」モードでちゃいリアンを観察するのだ。ミニゲームが遊べるようになっているだろう。後は遊びながらダークマターや暗黒団子（ダークマターの固まり）を集めればOKだ。

ここで数あるミニゲームの中でも最もポピュラーでダークマターの回収率が高い「かちぬきクルクルバトル」についてレクチャーしておこう。

このミニゲームは攻撃・防御のメニューが回転し、ストップした場所のコマンドが実行されるルーレットバトル。3匹のちゃいリアンに勝ち抜けば勝利となり、相手はこちらのちゃいリアンにダークマターをふりかけてくる。少ないダメージでクリアすれば、大量のダークマターを確保できるゲームだ。


新種のちゃいリアンを見つけたら、新しいゲームがないかコスモを増やして調べてみよう。

ちゃいリアンと激しく遊べ！

各自、ちゃいリアンと遊ぶコツは掴めただろうか。これは宇宙を救うための大事な任務であるため心してとりかかるように。高得点をあげれば、そのぶんだけダークマターが期待できるので挑戦あるのみだ。

なお、ミニゲームばかりプレイしていると疲れがたまってくると思うが、そんな時には「宇宙ドリル伍号」で休息をとってくれたまえ。電池パワーが少ないと気持ちよさが半減するので、古い電池は即交換したほうがモアベターだ。

●スペースおはじき

ブタとOK！LINEの間にうまくちゃいリアンを飛ばす。ブタに近ければ近いほど高得点となるが、ブタに接触すると吸いこまれてしまいゼロポイントとなる。

●ステレオちゃいリアン

限られた文字で単語を組み立ててちゃいリアンと会話するゲーム。

●地球に落ちてきたちゃいリアン

上からちゃいリアンが降ってくるので一匹も海に落とさずキャッチする。『パラシュート』ゲーム？

●リモコンランキング

リモコンの光を当てるとちゃいリアンがプレイヤーのランクを教えてくれる。「アジアのボーナス」や「ニホンのちょんまげ」など脱力系のキャッチが勝手に付けられる。しかもタイトルにまで…。

●異星人からの伝言

ちゃいリアンから聞いた電話番号をミスすることなく入力し、電話をかけまくるゲーム。

●宇宙人大襲来!!

ちゃいリアン三兄弟が自機のSTG。やられる度に連射が可能（3連射まで）になる。

●宇宙ドリル伍号

ちゃいリアンが振動で肩こりをほぐしてくれる。

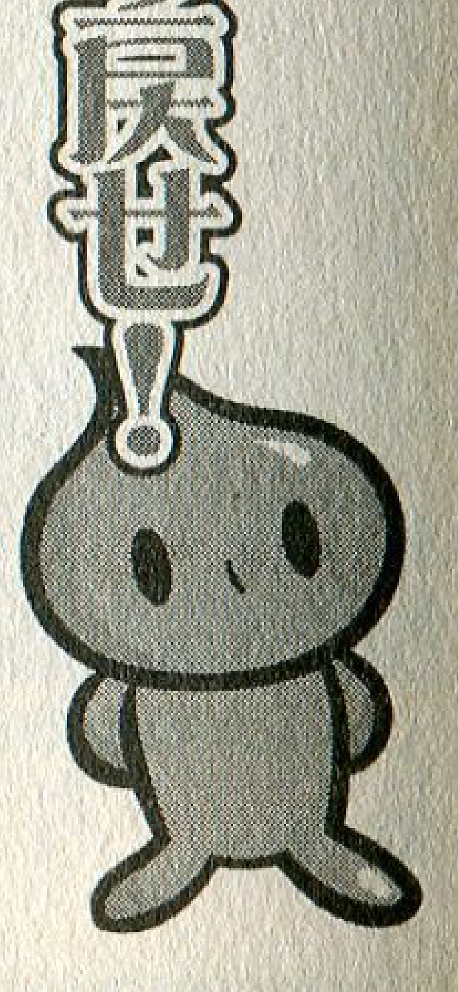
ミニゲームはここで紹介した以外にもあるので新種のちゃいリアンを見つけたときは必ずチェックしておくように。





ミニゲームで高得点をあげるとちゃいリアンから暗黒団子がもらえる。

ちゃいリアン最終指令
〝暗黒の宇宙〟を取り戻せ！



諸君、期は熟した。我々とちゃいリアンたちとの友好の証であるダークマターがついに試験管いっぱいになった。これより、試験管をロケットに搭載し、宇宙へと発射する。発射スイッチが左右に移動しているが惑わされずうまく押してくれ。

（カウントダウン…）

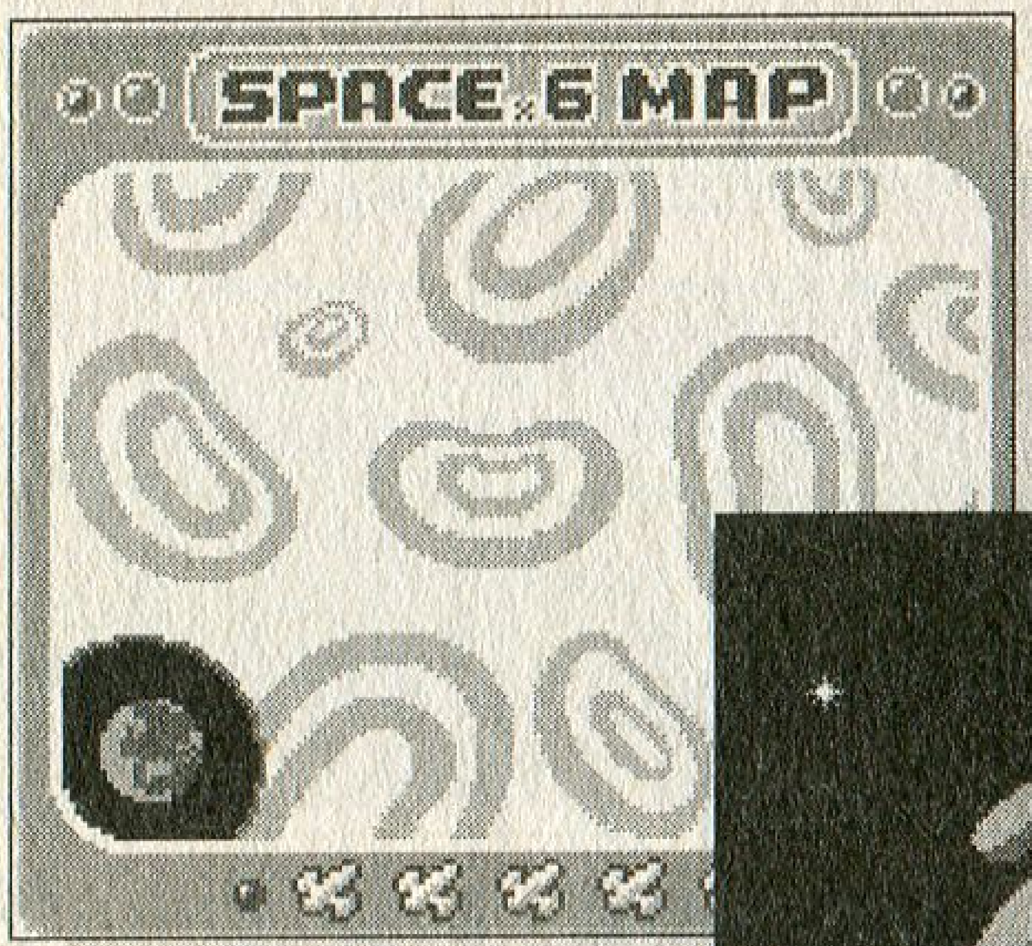
成功だ！　無事ロケットは宇宙めがけて発射された（ちなみにロケットが上昇中に〝ある物体〟とすれ違うのだが、忘れずに覚えておくといいことがある）。

おお、ダークマターが宇宙へと散りばめられていく…。コングラッチュレーション！　ミッションコンプリートだ!!

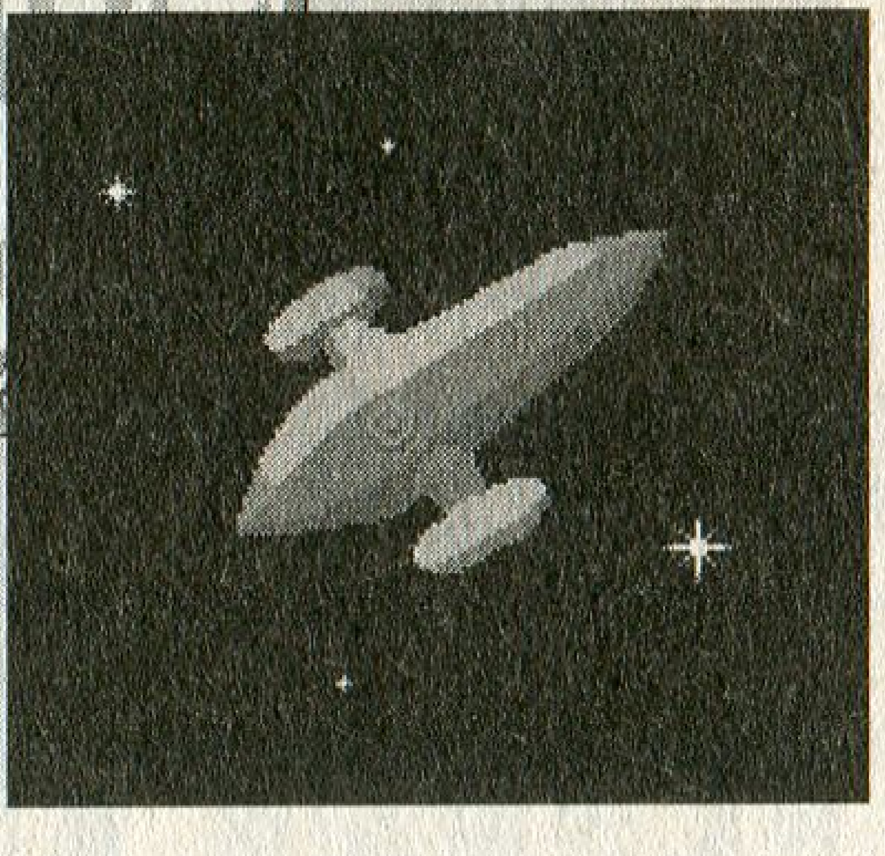
諸君、今までよく頑張ってくれた。しかし、諸君には安息の時はない。試験管はダークマターの量が600～999まで入る長さの違うタイプが計6本用意されているのだ。それらを満タンにし、すべて打ち上げなければ、〝裸の宇宙〟が元通りの真っ黒な〝暗黒の宇宙〟へと変わることはない。

特別にススはらいをパワーアップさせておいた。今までは連打式だったが、ボタンを押しているだけのオートマチックだ！　これで以前よりも除去が楽になるだろう。なお、ロケットを打ち上げるたびにパワーアップするのでがんばってくれたまえ。

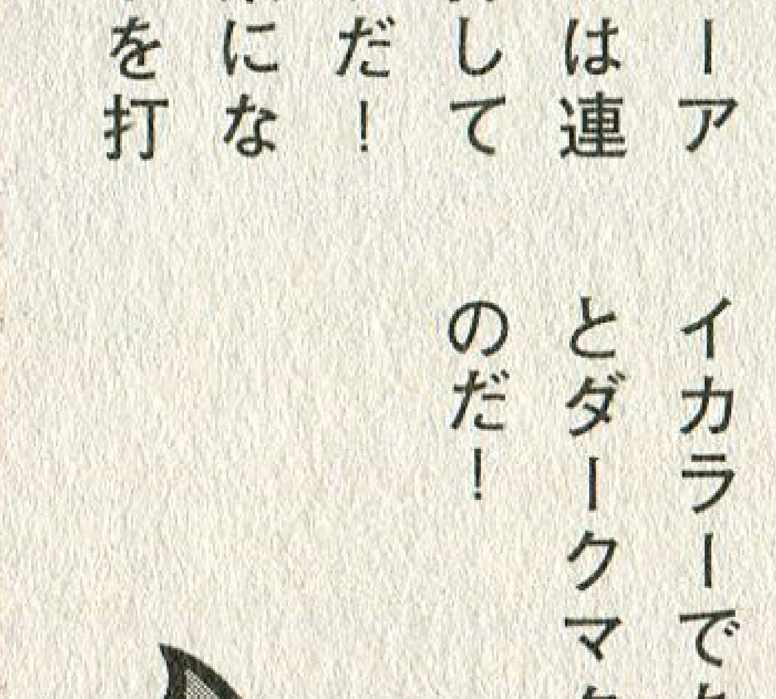
宇宙の未来は諸君に委ねられている。これからもゲームボーイカラーでちゃいリアンの捕獲とダークマターの収集に務めるのだ！



序盤では、真っ黒いハズの宇宙がとんでもないコトになっている。一刻も早くダークマターを収拾せよ。



試験管を積んだロケットを発射！　我々の汗と涙の結晶が宇宙を変えるのである。



制作者コメント

「気持ちいい！」を感じてください

株式会社クリーチャーズ　広報　**野本岳志　氏**

一皮むけた「気持ちいい」ゲームを目指しました。ブルッとふるえて、ピロロ～ンと音がして、ちゃいリアンが元気に動き回って、力の抜けたテキストが流れて。

そんなときに「ああっ！これ、気持ちいい!!」と感じていただけたら、我々も「気持ちいい」です。

ちゃいリアンを捕まえるとき、ススをはらうとき、はらったススがたまるとき、ちゃいリアンとお話しするとき、ブタのハナめがけて大砲をうつとき、ロケットを打ち上げるとき、ポラリトンでフィーバーしたとき、プチプチをつぶすとき、クルクルバトルで大ダメージを与えたとき。いろんなところで「気持ちいい！」を感じてもらえるはず。

気持ちよくなるコツは、振動をONにして、音量を最大にすること。そうそう、ゲームボーイカラーにスペクトラム・コミュニケーターを装着するのをお忘れなく。これ重要です。

　Text by 藤森博之（フリーライター）

鋼鉄の船を操って海戦の覇者となれ!

鋼鉄の咆哮
～ウォーシップコマンダー



機種：PS2　メーカー：コーエー　ジャンル：SLG
発売日：01・4・5　価格：6800円

ここに注目　シミュレーション要素とアクション要素がガッチリと結合した奥深い内容が魅力。自らの戦艦を設計・操縦する面白さにハマること必至だ。

『鋼鉄の咆哮』は、架空戦記のノリで展開する怒涛の海戦シミュレータ。プレイヤーは艦長となって自らの戦艦を設計・操縦し、強大な軍事組織に立ち向かっていく。重厚なSLG、爽快なACG、そしてバカゲーとしても楽しめる(!)、懐の深い鋼鉄ワールドを存分に楽しめ!

戦争ゲーム大好き野郎集合!!

「諸君　私は戦争が好きだ
諸君　私は戦争が好きだ
諸君　私は戦争が大好きだ
この地上で行われるありとあらゆる戦争行動が大好きだ」

…と、いきなり平野耕太氏のマンガ「ヘルシング」を引用してみたり。

筆者も戦争は大好きであるが、現実の戦争は死ぬほどイヤであり、つまりゲームや映画や小説で描かれる戦争が大好きということなのでご留意いただきたい。

そんな戦争大好きっ子たちのハートを揺さぶるド熱いゲームがプレイステーション2で発売された。

『鋼鉄の咆哮』

…なんと重々しきタイトルであることよ。ちなみに「鋼鉄」と書いて「くろがね」と読む。

発売はコーエーで、開発はマイクロキャビン。久しぶりにマイクロキャビンの名を聞いたような気がするが、とりあえず活躍しているようで何よりである。

もともとはパソコンで発売された作品であり、満を持してのプレステ2版発売であったが、それほど大きな話題を呼ぶことはなかった。このような素晴らしい作品が埋もれてしまうのは非常に惜しいので、改めてここで魅力を語ってみたい。

リアルな兵器が活躍する架空戦記

ゲームジャンルは、海戦リアルタイムシミュレーション。サブタイトルに「ウォーシップコマンダー」とあることから分かるように、プレイヤーは戦艦の艦長となって激しいバトルを勝ち抜いていく。

ストーリーは、いわゆる架空戦記のノリである。西暦19××年、強大な軍事組織「テュランヌス」の野望を打ち砕くため、日本・アメリカ・イギリス・ドイツ各国により組織されたレジスタンスたちが立ち上がる…。かなりシビアな内容なのだが、後半になると妙にヘンテコな盛り上がりを見せたりもする。これは後で紹介しよう。

ゲームは、「戦略パート」と「戦闘パート」を繰り返しながら進む。この二つのパートが織り成す絶妙のバランスが本作品の最大の見所である。順を追って説明しよう。

まずは戦略パート。ここで搭乗する自艦を設計・建造する。艦は細かく分けて6種類あり、駆逐艦、軽巡洋艦、重巡洋艦、空母、航空戦艦、戦艦となる。

艦の設計は本作品の肝であり、

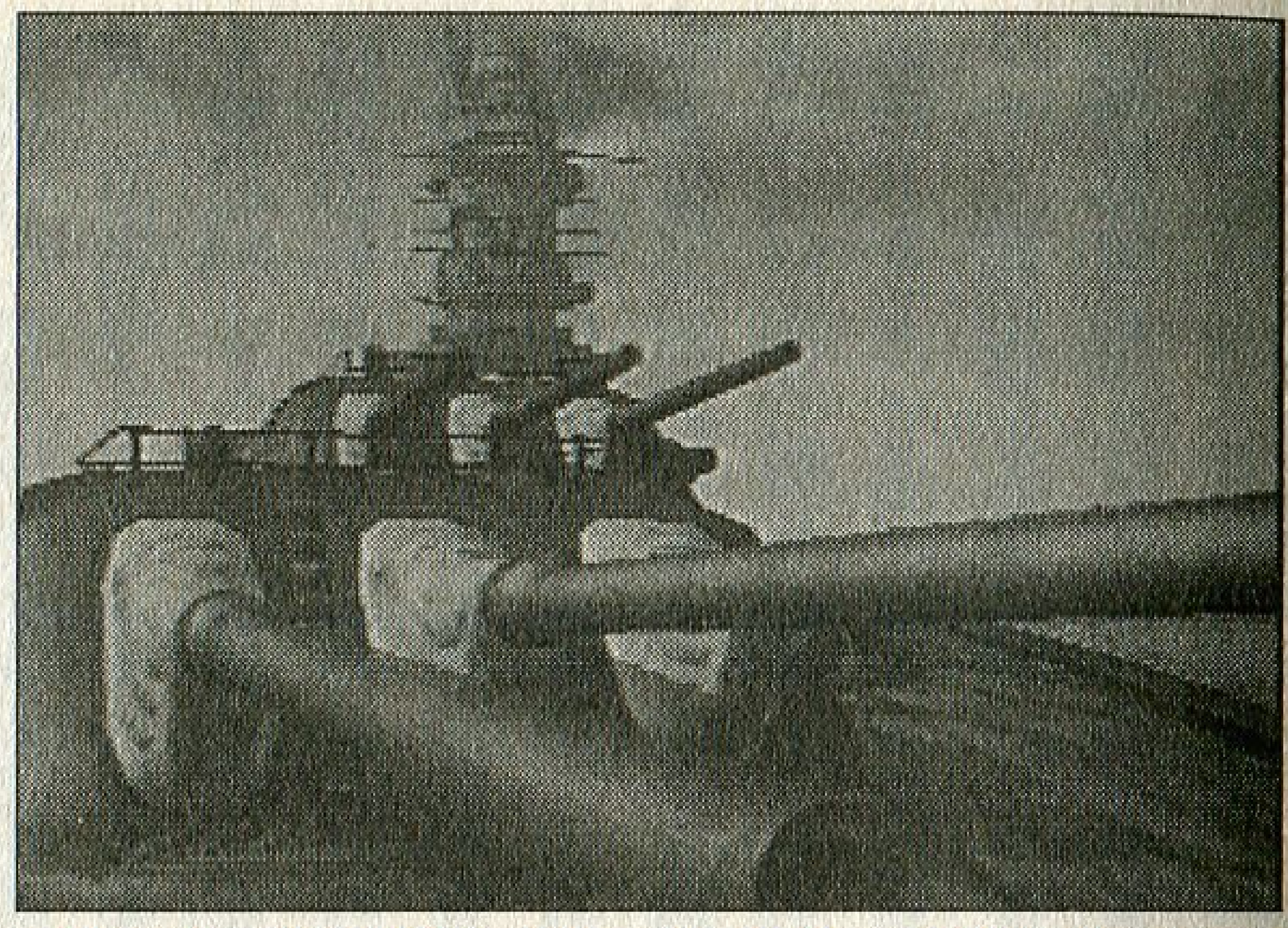
あまりにも奥が深い。砲、機銃、魚雷といった兵装を選ぶことは序の口。本作品の徹底した作り込みは、プレイヤーに船体、艦橋、さらにはボイラー、タービン、煙突といったものに至るまでの設計を強いるのだ。いきなり「ボイラーは機関の数に相当した排煙能力を持つ煙突を用意する」などと言われても、すんなりとは理解できないだろう。さらに艦を構成するパーツは数百種類もある。あまりの膨大な数の前に、プレイする前からゲンナリする人がいても不思議ではない。

しかし、（筆者がそうだったように）これといった知識がなくともプレイするうちに自然と艦を設計する方法が分かってくる。ある程度のチュートリアルが用意されているし、デフォルトの艦を少しずつ改造していくことで経験が積めるのだ。確かに敷居は高い。しかし、それを乗り越えるだけの価値を持つ作品であると断言しておこう。

設計システムを一通り理解できればしめたもので、本作品が持つ面白さの半分を会得したことになる。与えられたミッションを達成するために、いろいろ頭を悩ませながら艦を設計するのは本作品独自の面白さであり、一度ハマるとなかなか止められなくなる。正に「コーエー（&マイクロキャビン）のシミュレーション、恐るべし」である。

戦略パートで艦の設計が終わったならば、次は戦闘パートである。

戦略パートの魅力が「内なる面白さ」ならば、戦闘パートは「外への面白さ」と言える。


暗闇の中を進む戦艦の勇士。威圧的な主砲が漢魂をくすぐります。

初心者向けクロガネ講座

初めのうちは、なかなかゲームに入っていけない本作品。そこで、序盤の乗り切るためのワンポイントアドバイスをしよう。

① 攻撃をすべて自動にする

戦闘パート時、すべての攻撃を自動、つまりコンピュータ任せにすることができる。敵ターゲットに近づくだけで、勝手にコンピュータが倒してくれるのだ。また、こうすることで照準を操作する必要がなくなり、艦の操舵に専念できる。慣れない内は、全自動でプレイしてみよう。

② 艦のスピードを上げておく

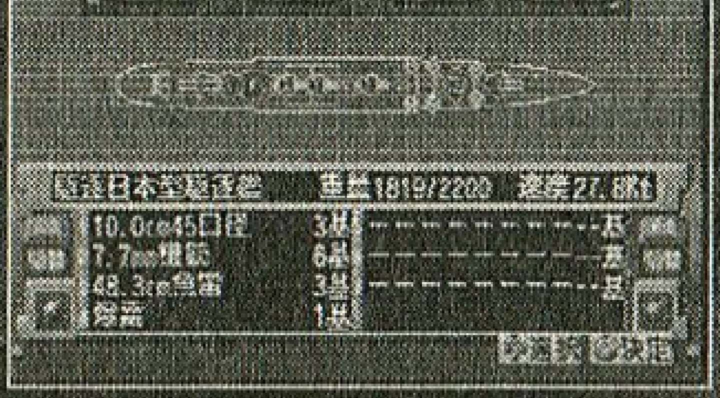
敵ターゲットを破壊しても、戦闘領域から脱出する前に艦が沈没するとゲームオーバーになってしまう。それを避けるためにも、とりあえずボイラーとタービンを増設して艦のスピードを上げておこう。また、スピードが上がるとヒット&アウェイ戦法が取りやすくなり、有利に戦えるはずだ。

③ 以前のミッションに戻って資金を稼ぐ

やや邪道かも知れないが、クリア済みのエリアに戻って再びミッションをクリアし、資金を稼ぐことが可能だ。資金を貯めて装備を整え、先のミッションに望もう。

④ 敵兵員を救助する

敵艦を撃沈すると、時おり敵兵員がボート海に浮かぶ。この敵兵員を10人救助するたびに、応急修理を1回実行することができる。応急修理を実行すると、自艦のダメージが回復し、燃料も補充される。無理に救助しにいって攻撃を受けては元も子もないが、できるだけ救助するようにしよう。


とにかくマニアックなこのゲーム。すべてを一度にやろうとは考えないこと。

この戦闘パートは、驚くことにバリバリのアクションなのである。「ウォーコマンダーシミュレーションなのだから、戦闘も思考的なものなのだろう」…というユーザーの考えを大きく裏切る、実に大胆な仕様である。

プレイヤーは実際に艦を操縦・攻撃し、ミッションをクリアしていく。操作形態を説明すれば、まずは方向キーの前後で艦の加速・減速を行い、左右で艦の操舵を行う（操舵は左アナログスティックでもできる）。そして右アナログスティックで照準を操る。つまり、



作れるパーツは武器だけでなくタービンやエレベーターまで！　制作者のこだわりが感じられます。

両手を使って同時に艦と照準を操らねばならないのである。この両手操作感覚は（たとえが古いが）セガのアーケードゲーム『SDI』（※）に通じるものがある。さらに、ほぼすべてのボタンを合わせて使う必要があり、プレイ序盤は操作に慣れるだけで一苦労することだろう。

やはり敷居が低いとは言えないシステムだが、戦略パート同様、慣れればこれほど面白いものはない。艦を自在に操れるようになった時、必ずや本作品の虜となっているはずである。

思考力が要求される戦略パートと、指先のテクニックが要求される戦闘パート。この両極端の要素が双璧となって、本作品の醍醐味を生んでいる。いくら性能の良い艦を設計しても、戦闘パートで下手を打てば即刻ゲームオーバー。逆に、いくら艦を操るのが上手くとも、ミッション内容や敵の攻撃パターンを考えずに設計した艦では勝利はおぼつかない。「静と動」の両面に長けていないと、一流の

戦場に吠える鋼鉄の城 ～艦船紹介～

【駆逐艦】

最初にプレイヤーに与えられるのが駆逐艦。スピードが信条で、一撃離脱の戦法を得意とする。機動力を活かすことが駆逐艦が生き残る術である。

駆逐艦の主力となるのが魚雷。攻撃力が高く、遠くから攻撃できる点が頼もしい。敵から攻撃を受けると実に脆い艦なので、敵の航空機・魚雷を迎撃できる機銃を多く積んでおこう。

【巡洋艦】

戦闘の主力となる巡洋艦。軽巡洋艦と重巡洋艦の2種類がある。

装備は、ほぼ駆逐艦と同じ形で良い。無理して大きな砲を積むよりも、小さな砲で確実にダメージを与えるようにしよう。重巡洋艦ならば、かなり強力な艦に仕上げることが可能。ゲーム終盤まで戦い抜けるだろう。

【空母】

純粋な空母と、前部が戦艦で後部が飛行甲板になっている航空戦艦の2種類ある。

空母の戦闘力は、積んでいる艦載機にかかっている。艦載機の力で一気に攻めることも可能だ。空母自身は装備が貧弱なので、攻め込まれると非常に脆いことに注意。航空戦艦はうまく設計できれば無敵の強さを発揮する。

【戦艦】

海戦の王である戦艦。その強さ、巨大さは魅力的である。

戦艦に乗ったならば、やはり主砲をバンバン撃ちまくる戦法を取りたいところ。多少は命中率が低くなるが、ぜひとも大口径砲を搭載したい。攻撃的スタイルであるため、相手から攻撃を受けることも多い。時には航空機に苦戦を強いられることも。機銃を装備し、装甲を厚めにしておくと安心だ。

※セガがアーケードでだしたACT。片方で照準を操作し、もう一方で自機を動かしつつ攻撃する操作方法が独特…というか難しい。でもゲームは名作。

艦長にはなれない。実に厳しい。その手ごたえ十分のゲーム内容は、「鋼鉄」の名に恥じないヘビーさである。軟弱なゲームに飽き飽きしているコアゲーマー諸氏は、ぜひとも本作品にトライしていただきたい。もちろん初心者も大歓迎である。

飛ばし過ぎ?な架空兵器たち

ゲーム内容もさることながら、本作品のもう一つの見所は、その膨大な数の戦争&兵器たち。実在する戦艦をモデルとした船体がリアルなグラフィックで次々と登場する様は、軍事マニアならば萌えること間違いなしである。計画されていながら実際には建造されなかった艦などの再現も可能なのだ。

そうしたリアル志向とは真逆の面白さも持っている。冒頭で述べたように架空戦記のようなストーリーである本作品、後半になるに従い「超兵器」と呼ばれる奇想天外な兵器が続々と登場する。

超兵器の名を挙げるだけで、その凄さが分かるはずである。「怪力線照射装置」「エレクトロンレーザー」「拡散荷電粒子砲」「プラズマ砲」…ここで驚くのはまだ早い。なんと、猫の形をした「ねこ」、蟹の形をした「かに」という兵器まで存在するのだ。艦に本当に猫や蟹が乗っかってしまうのである。あまりにもバカバカしくて、思わず笑ってしまうこと必至。ある意味、バカゲーとしても楽しめるのである。なんと懐が深い作品であろうか。ここまでくると、ただただ脱帽するしかない。

考え尽くされたゲームシステムと、徹底した重厚な世界観（&ちょっとした笑いのアクセント）でプレイする者を圧倒する本作品。漠然とした「難しそう」というイメージで、なかなか手が出ないかも知れないが、思い切って触れてみよう。必ずや艦長として辣腕をふるいたくなるに違いない。

『鋼鉄の咆哮』、それは偉大なるユーザーへの挑戦状だ。硬派なシミュレーションに挑戦したい人、戦艦を操縦したくてたまらない人、一つのゲームに打ち込みたい人、軍事マニア、バカゲーマニア等々、あらゆるユーザーにオススメしたい逸品である。



操作感覚は慣れるまでかなり難しい。最初はおとなしくオートでいきましょう。

制作者コメント

現代版ゴッコ遊びを楽しんで下さい

(株)コーエー　開発ディレクター　**K・S氏**

爆発的なヒットではありませんが、口コミでじわじわ売れ続けているようです。ユーザーの方々からも好意的な声が多く寄せられています。嬉しい限りです。

『自分で設計した艦でプレイできる軍艦ゲームを作りたい！』という思いから、本作は生まれました。子供の頃、プラモデルで作った軍艦でゴッコ遊びをしたときの感覚…「自分で軍艦を組み立て、それを眺めながらニンマリし、戦場で大活躍しているところを空想する」…それをゲーム上で表現したんですね。

もちろん、そのままではありません。設計次第で思いのままの艦が手軽に作れる上、3Dやムービーでその勇姿をジックリ鑑賞、さらには空想ではなく本当の実戦で性能を試すことができる！

これこそがこのゲームの醍醐味です。あの時のプラモどこいっちゃったんだろう…などとノスタルジックな感覚に浸りつつ、「鋼鉄の咆哮」ならではの'現代版ゴッコ遊び'を、存分に楽しんでいただけたら幸いです。

ぼくのクロガネ日記

○月×日
さっそく『鋼鉄の咆哮』をプレイ。鋼鉄といえば『鋼鉄帝国』を思い出されるが、関係ない。
まずはプレイヤー国を日本、アメリカ、イギリス、ドイツから選択するのだが、自分が選んだのは当然ドイツ！ 我がドイツの戦闘力は世界一ィィィィ！（古い）
しかしプレイした後に知ったのだが、ドイツは航空機の性能は高いが、肝心の船の性能が軒並み弱い。いきなり苦戦を強いられそうな気がした…。
教訓：プレイする前にマニュアルを読もう。

○月×日
マイシップ「クラフトワーク」に乗ってエリア1を攻略。船と照準を同時に動かすという『リブルラブル』の如きシステムに戸惑いを感じるが、しだいに慣れてきて面白くなってくる。
しかし、自分で動かしている砲台よりも、自動で発射される魚雷の方が活躍。人間としてのアイデンティティが揺らぐ。

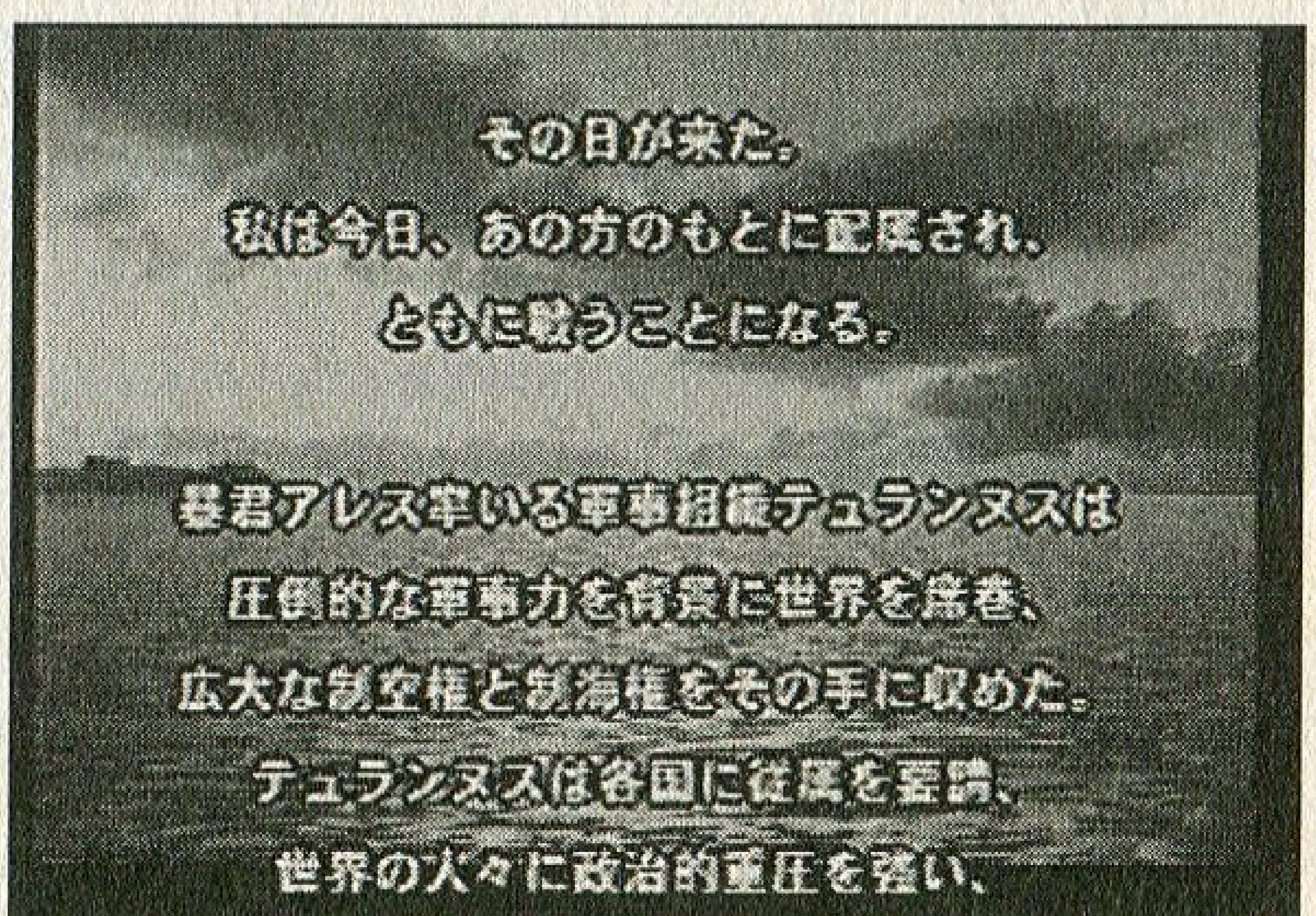
○月×日
ちまちまとマイシップをパワーアップ。あれこれと装備をいじくる感じが、プラモデル感覚で実に楽しい。しかし、いきなり資金不足に。どうやら序盤では必要ない空母のパーツを買ってしまっていたようだ。あわてて売却。
教訓：ちゃんとマニュアルを読もう。

○月×日
エリア2の中盤。初めて敵重巡洋艦に遭遇。マイシップはあっさり沈没してゲームオーバー。さすがに駆逐艦では厳しくなってきたので、軽巡洋艦に乗り換え。
しかし、マイ軽巡洋艦、なんともノロい。わずか8ノットしかスピードが出ない。さんざん悩んだ挙句、ボイラーとタービンを増設すればスピードが上がることを知った。
教訓：ちゃんとマニュアル読めっつってんだろ！

○月×日
エリア3に突入。なかなか先に進めなくなる。やはりミッション内容に見合った装備で望まなければ容易にはクリアできないことを知る。トライ＆エラーの連続。これはこれで楽しい。気がつけば徹夜でプレイ。

○月×日
個人的に苦手なのが、味方を護衛するミッション。どうも自分の艦ばかりに目が行ってしまい、気づいたときには味方が全滅、というパターンに陥る。しかも負けたのを味方（コンピュータ）のせいにする辺り、艦長失格である。頑張ろう。

○月×日
ちょっと息抜きにDVDで潜水艦映画『U-571』を観る。潜水艦に乗ってる人々は大変だ。これからは、心の中で手を合わせながら爆雷を落とすことにしよう。合掌。
…と言いつつ、潜水艦キラーである対潜ロケットを装備。潜水艦の皆様に死のロケット弾をプレゼントする。



謎の軍団相手に日本・アメリカ・ドイツ・イギリスが挑む…。最近は架空戦記ものが流行？

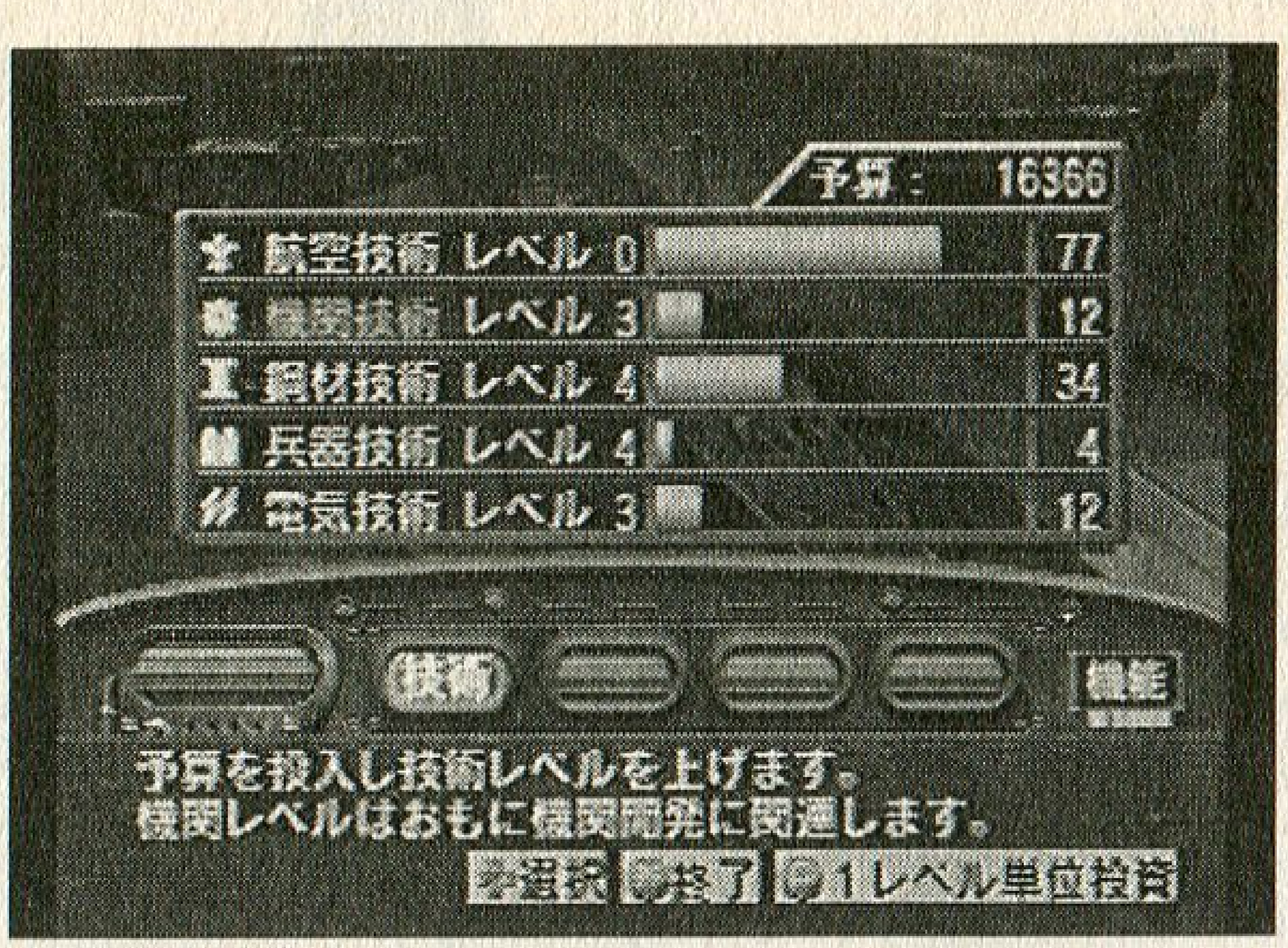
○月×日

エリア4に突入し、敵の攻撃がますます激しくなる。誘導弾が脅威。こちらも武装を強化して対抗。しかし苦手な護衛ミッションで何度もゲームオーバー。枕を涙で濡らす。

○月×日

航空機の性能が高いドイツでやっているのだから空母を作るべきだろう、ということで空母を作ろうと思い立つ。

しかし、ドイツ軍の空母は手間と金をかければ強いが、中途半端な装備では役に立たなさそうなので挫折。ちなみに空母は、強くすると艦載機を発進させるだけでミッションクリアとなったりするようだ。結局、代わりに重巡洋艦を建造。名前はドイツっぽく「ソーセージ」とした（弱そう）。



制空権を取るのは大事。日本海軍のテツを踏んではいけません。

○月×日

ソーセージに乗ってエリア5の攻略開始。ブンブン飛び回る敵航空機にイライラさせられる。対空兵器を充実させ、「飛行場、即破壊」を心がける。

○月×日

引き続きエリア5。ガダルカナルでの戦いを突破し、陸が存在しない珊瑚海ステージで大バトル。敵の戦艦と空母のタッグ攻撃が厳しい。経験上、まず空母を叩いた方がいいようだ。

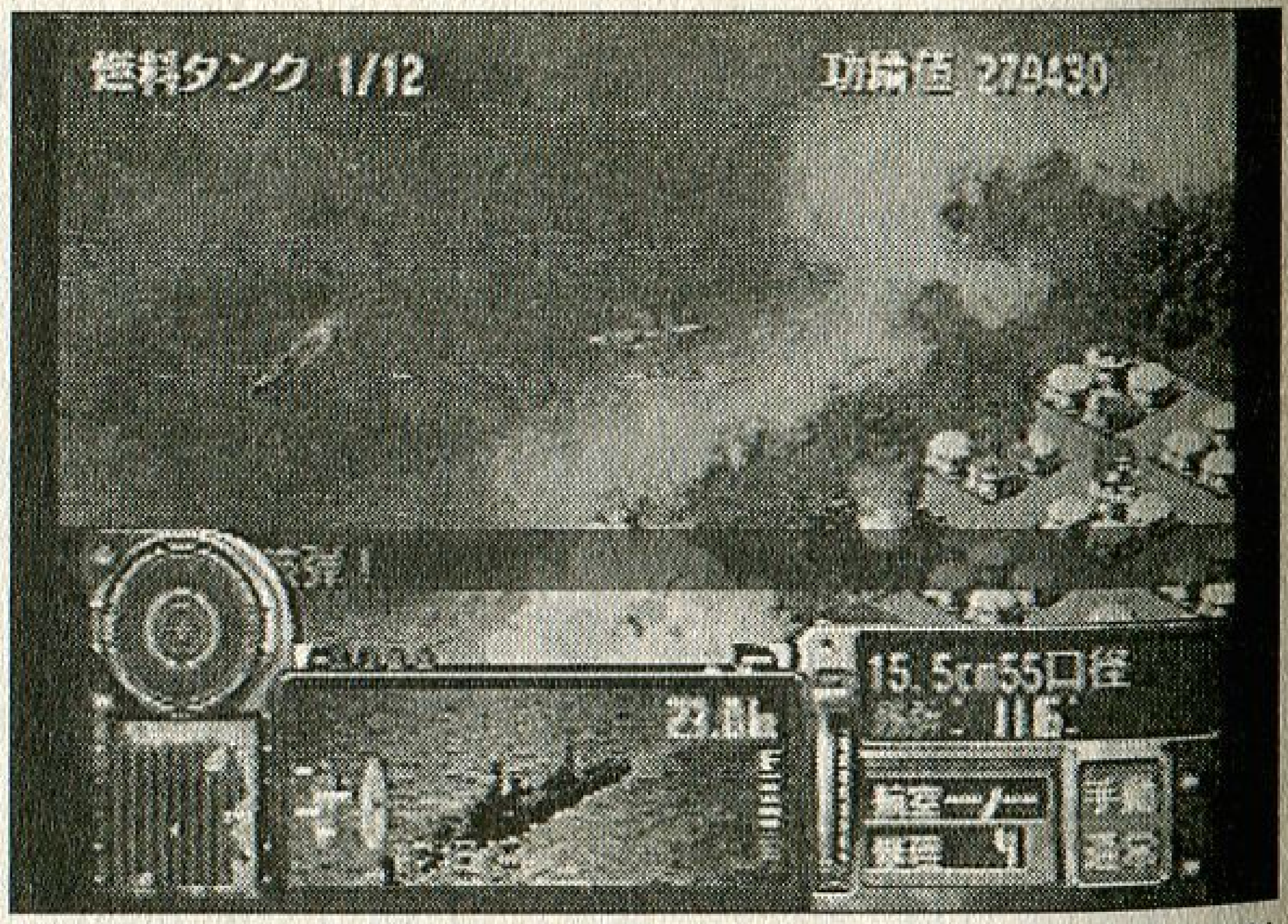
○月×日

エリア6。敵潜水艦を叩くミッション。余裕だろうと思っていたら、いざ敵潜水艦と遭遇したところで弾切れ発生！　悄然。すべての武器を自動にしていたせいで、関係ないところで弾がポンポン発射されていたのだった。これからは兵器の手動・自動・停止の切り替えにも気を配ろう。

教訓：コンピュータは信頼に値しない。

○月×日

エリア6後半、超高速巡洋艦「ヴィントシュトース」との戦い。初トライではあえなく撃沈される。相手のスピードに対抗すべく、こちらの艦のスピードも上げておく。なんとかミッションを達成したが、こちらもボロボロ。海域から離脱する途中でさらなる攻撃に遭い、沈没寸前。艦のスピードを上げていたので九死に一生を得る。「逃げ足の速い奴が戦場で生き延びる」と諸葛孔明も言っていたっけ（言ってない）。



敵の石油タンクを破壊せよ！　当然、敵の防衛ラインは厳しいぞ。

○月×日

いよいよゲーム終盤のエリア7を迎える。敵からの猛攻に次ぐ猛攻。「甲板に被弾！　右舷に被弾！　艦首に被弾！　甲板に被弾！　左舷に被弾！　右舷に被弾！　火災発生！　艦尾に被弾！　艦首に被弾！　左舷大破！」……もうボコボコである。

ここはもう禁断の超兵器を搭載するしかない。うなれ、パルスレーザー！　ニイタカヤマノボレ！

（気分はもう戦争）

○月×日

いよいよゲーム本編の最後となるエリア8へ突入。ここはもうひたすら攻めるしかない。しかしエリア8-06の強敵「ムスペルヘイム」が繰り出す戦闘機にボコボコにされ撃沈。クリアへの道は遠い……。

まとめ：『鋼鉄の咆哮』は良いゲーム。

Text by 銃田夢人（フリーライター）

高所恐怖症の方はぜひプレイしてください。

クールボーダーズ コードエイリアン

機種：PS2　メーカー：ウエップシステム　ジャンル：RCE
発売日：00・12・21　価格：6800円

ここに注目　自然そのままの地形を豪快に滑り降りるという、ほかのスノボゲーにはない独特の快感がある。

PSから続く『クールボーダーズ』シリーズの最終形にして完成形。グラフィック、サウンド、雪の感触、トリックの操作性など様々な点でパワーアップしているが、それだけに留まらない新たな境地を見せてくれる。ウエップシステムの潔い最期を見届けろ！

日常から飛び立つ瞬間

そろそろ秋の訪れを感じる頃になりましたが、皆様いかがお過ごしでしょうか。これから数ヶ月もすると、季節は冬になってしまいますね。冬といえば雪、そして雪といえばスキー＆スノーボードです。そしてスキー＆スノボといえば、モテるウィンタースポーツ！　冬のリゾートはラヴァーズたちでいっぱい！　私をスキーにつれてって！　というイメージがあるかもしれませんが…うがあぁぁナメるんじゃねえっ!!　広●香美の歌なんか聴いてる場合じゃねえぞこの野郎。雪山は戦場だ！　ゲレンデのど真ん中で「あ～ん、転んじゃったぁ～」「ほら、手を貸してあげるよ」なーんて茶番をカマしているバカップルは、背後からストックでひと突きだぜ！

…はっ、冒頭からいきなり意味もなく熱くなってしまった。ストックで刺したら死んじゃうじゃないか。とにかく、スキー＆スノボはバカップルたちのものではなく、我々を日常の世界から飛躍させてくれる素晴らしいスポーツなのだ、と言いたかったのである。

皆さんは上級者ゲレンデの上に立ったことがあるだろうか？　ちょっと想像してみてほしい。切り立った崖の端から真下を眺める自分を…ちょうどあの感覚に似ている。落ち着こうと思っても、足ががくがくと震え出すあの感覚だ。

だが、なけなしの勇気で一歩足を踏み出すと、世界の様相が豹変する。吹き上げる風の音、目が焼けるほど輝く雪、自由落下しているかのような浮遊感…肉体も意識も日常から飛び立ってしまったかのような快感。これだ。この快感こそがスキー＆スノボの魅力だと筆者は考えている。

もっとも、そういう斜度のきついコースでは、コケても勢いが止まらずそのままゲレンデの下まで転がり落ちてしまうため、ケガをする率も極めて高い。しかぁし！　この『クールボーダーズ　コードエイリアン』（以下、CBCA）があれば、ケガをすることなく安全にハイな体験ができてしまうのだ。ゲームって素晴らしい！

抜群の操作性と自然のコース

さて、ようやく本題。本作はPSから脈々と続くスノーボードゲームだ。PS2だけあって、映像面ではかなりクオリティアップしている。解像度やフレーム数が上がったのはもちろん、雪面の表現も格段

に良くなった。

しかし、単に絵がキレイになっただけというわけではない。一番の改良点は操作性だ。この手のスノボゲーでもっとも苦労するのが、ジャンプしてからのトリックである。PS版『2』やDC版『BURRRN!』では、トリック時にフリップ（縦回転）を加えると頭から着地して転倒することがよくあったが、今回はジャンプ前の溜めの時点で回転角度を調節しやすくなり、また着地直前に○ボタンで着地態勢に入れることもあり、転倒せず気持ちよく着地することができるようになった。



トリック制御と着地がしやすくなったのが高評価。尋常じゃないトリックを決めるぜ！

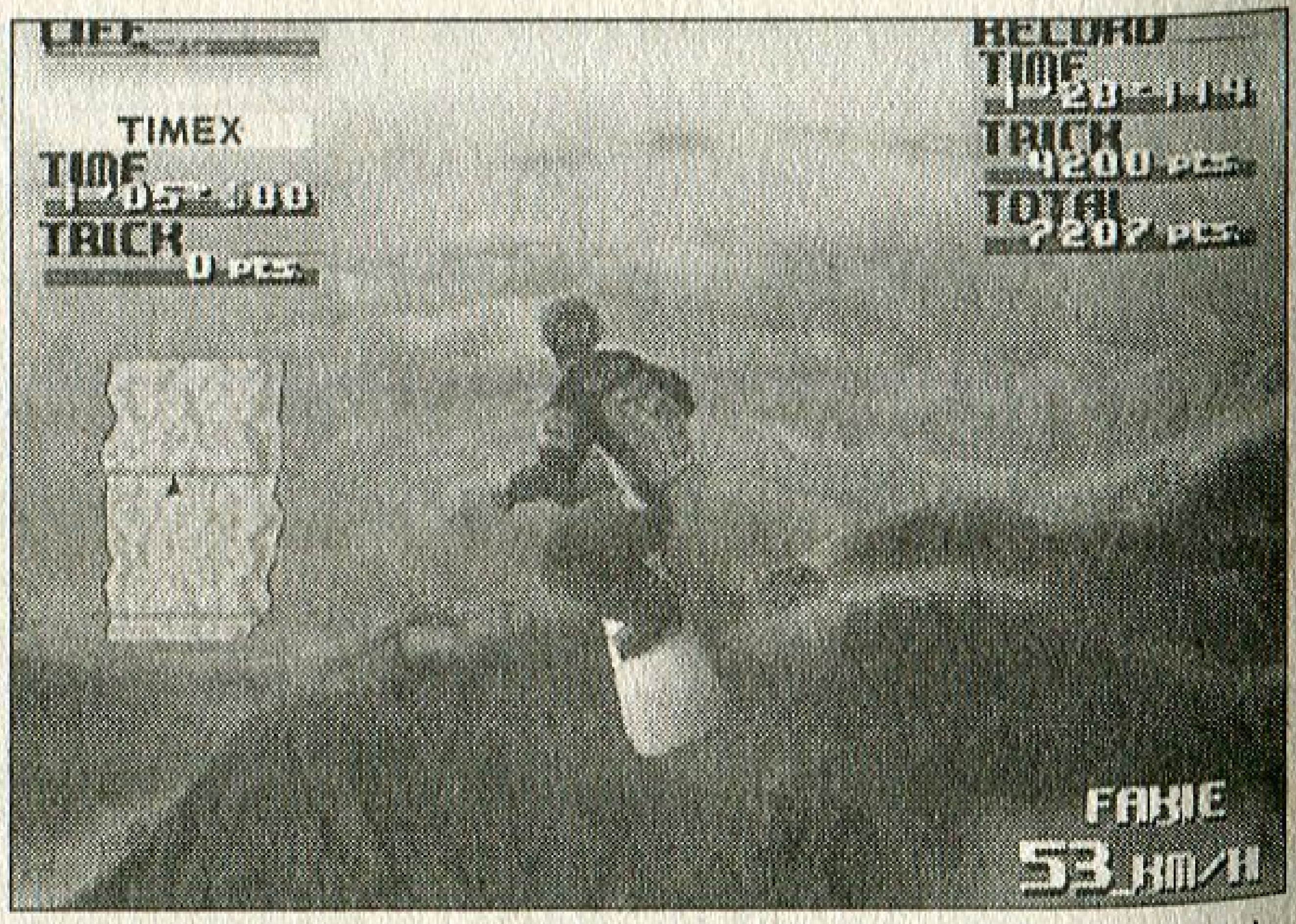
そして、『CBCA』にはもう一つ改良点がある。コースだ。

これまでのシリーズでは、多少の分岐やショートカットはあるものの、基本的には競技用のコースみたいな人工的な「道」になっていた。ところが今回は少し違い、滑走できる幅も範囲も広く取られている。山を丸ごと一つと言ったら大げさだが、大きな「斜面」を丸ごと再現しているのだ。斜面には人工的な造形がほとんどない。自然そのままの崖や、剥き出しの岩こそがもっともエキサイティングなコースとなる、という思想に変わったのだろうか。

正直に言うと、そのせいでちょっとコース難度が上がったような気がする（どこを通れば最短ルートなのかが分かりにくい）。しかし、そのおかげで今までにないほどのダイナミズムを感じているのもまた事実だ。特にそれを強く感じられるのが、セミシルバーライセンス取得後に現れる最終コース「Rolling Stone」。どんなコースなのかというと、雲よりも高い標高数1000メートル級の山にヘリで連行され、頂上にポイっと放り出されるだけ。平均斜度は41度。斜面というよりもただの崖であり、滑り降りるというよりもただの投身自殺である。殺す気か。

だが、この自殺級のコースが、あの現実世界のスキー&スノボで感じていた恐怖を呼び起こす。ちょっとした段差を飛び越えるつもりでジャンプしたら、眼下には雲海、足場ははるか数十メートル下。ビビるあまり、思わずモニタの前で「うひょえぇ〜」と間抜けすぎる声を上げてしまう。

今、「たかがゲームでそんな大げさな…」と思っただろう？　いや、これがまたマジもマジの大マジ。思わぬところで大ジャンプしてしまい、地に足がつくまで震えながら1秒1秒がすぎるのを待つなんてことが『CBCA』では実際に起こるのだ。本当だって！　嘘だと思うならやってみろ！　怖くなってママに泣きつく羽目になっても知らないぞ。



雲の上を飛ぶ。ああ…お父さん、お母さん、ボクはこんなところで空を飛んでいるよ…

もっとも、そんな無茶なコース作りをしている割には、抜群の操作性のおかげで転倒することは少ない。プレイを繰り返すごとに、恐怖は徐々に快感へとすりかわっていくことだろう。シリーズ最終作にして、遂にたどり着いた境地…といったところか。さすがだぜウエップシステム！　PS2で発売されているスノボゲーの中でも、『CBCA』はトップクラスの出来映えだと言っていい。購入しておいて損はないだろう。ウエップシステムも倒産しちゃったことだしね…（えっ？）

あなたの疑問を一発解決！
ライディングテクニックQ&A

イヤッハァーッ！　地獄の底まで超音速で落ちるぜ落ちるぜきりもみ回転急転直下！　というわけで、ゴリゴリと『CBCA』を楽しんでいるだろうか？　過去に『クールボーダーズ』シリーズに触れたことのある人なら、かつての感覚を思い出してスイスイ滑っているだろうが、初心者の人はなかなかそうもいかないだろう。ここではプレイする上でのちょっとしたコツを伝授したいと思う。

まずはライセンスモードから

はやる気持ちを押さえ、とりあえずライセンスモードを地道にプレイしてもらいたい。

【セミブロンズクラス】

Q時間切れになってゴールまでたどり着けません。

A無駄な動きをしていませんか？　大きくターンするとスピードが落ちてしまいます。なるべく凹凸が少なく、雪質の固い斜面を最短距離で滑走しましょう。

Qそれでもなんか駄目です。

Aまずはスタート後に左スティックを上に入れましょう。一瞬スピードが上がります。次に、○ボタンを押してしゃがんだ状態（クラウチング）で滑りましょう。空気抵抗が減り、ほんの数キロですがスピードが上がります。

Qゴールはできたんですが、失敗だと言われました。なぜ？

A規定のマーカーを通過しましたか？　通過しにくいマーカーもいくつかありますが、そういう場合は□ボタンを押しながらドリフトターンしましょう。スピードは犠牲になりますが、急旋回ができます。なお、クラウチング状態の時は通常時よりもターンが遅くなります。使い分けましょう。

Qちゃんとマーカーを通過したのにポイントが加算されない！

A「C」のマーカーはクラウチング、「B」のマーカーはガード状態（R1ボタン）で通過しなければポイントになりません。

Q空中でグラブを決めたのはいいんですが、着地できません。



クラウチングが速く滑るポイント。○ボタンを押しっぱなしでも、何の苦もなく滑れるようになろう。

Aグラブを決めたらすぐにRボタンを離し、姿勢制御の方に集中しましょう。空中で左スティックを入力すると、プレイヤーが押した方向に傾きます。なるべく地面と平行になるように微調整し、着地する1秒ほど前に○ボタンを押して着地姿勢をとりましょう。

【ブロンズクラス】

Q360度のスピントリックができません。

Aジャンプ前に×ボタンで溜めに入りますが、この時に左スティックを左右どちらかに入れ、そのまま×ボタンを離してジャンプしましょう。溜めが長ければ長いほど、回転度数が増します。

Q空中にある「TRICK」マーカーがうまく取れません。規定のトリックは決められるのですが。

Aジャンプ台への侵入角度の問題ですね。実は×ボタンを押して溜めの状態に入った後も、L2・R2ボタンでターンできます。これで微調整しましょう。

Q木にぶつかります。

A何度もプレイして木の配置を覚



ライセンス取得も後半にさしかかると厳しくなってくる。DEMOプレイを見て考えよう。

えましょう。思ったよりも木々の間隔は広いです。視界を隠す枝に惑わされないように。

【セミシルバークラス】

Q レールスライドがうまくできません。落っこちます。

A 丸太などに乗り上げてから△ボタンを押すとレールスライドの体勢に入りますが、放っておくと落ちます。左スティック左右でバランスを取りましょう。もう一度△ボタンを押すと、丸太の上でもレールスライドは解除されます。

Q 2回連続のグラブがうまく決まりません。グラブの途中で着地してしまいます。

A 入力タイミングが遅すぎます。1回目のグラブが決まったのを目で確認してから2回目の入力をするのではなく、連続的に入力しましょう。格闘ゲームでいう「先行入力」というやつです。それでも駄目な場合は、弱グラブの方が硬直が短いので、Rボタンをやわらかく押すよう心がけましょう。

Q 6番目の課題で、2回目のトリックがうまくできません。

A 1回目はまっすぐ坂を降りて飛べば問題ありませんが、さらにそのままっすぐ降りてジャンプすると、右手のダムに激突してしまいます。1回目で着地した後、左側のルートに抜けましょう。もう一度トリックを決められるチャンスがあるはず。

【シルバークラス】

Q「インディ」というグラブを決めろと指示されましたが、どうすればできるんでしょう？

A スタートボタンを押して「COMMAND」を選択すると、グラブコマンドの一覧表が表示されるので、これを参考にしましょう。

Q ぶっちゃけた話、どれもこれも難しくてクリアできません。

A シルバークラス以降は上級者向けの応用編みたいなものです。ここまで来れたなら、もう基礎は充分身についているはずなので、そろそろ実践に移りましょう。意地でも続けるという人は、DEMOの模範プレイを参考にしつつ執念深くやるといいかもしれません。

全てのテクニックを試される スノーボーディングコンバインド

スノーボーディングコンバインドは、トリックのポイントを競う1stステージと純粋にスピードを競う2ndステージの2部構成になった複合型の競技である。あらゆる能力と技術が要求されるが、だからといって平均的な能力を持つプレイヤーキャラを選ぶのもつまらない。トリックが得意ならジャンプとテクニック重視、ライディングが得意ならマックススピードを重視というように、自分の得意分野を伸ばす方向でキャラとボードを選

ビデオクリップがイカす！

オプションモードから「VIDEO CRIP」を選択すると、Champion VISIONS社が提供する、スノーボードのビデオクリップ集を9本ほど見ることができる。どれも2〜3分の予告編にすぎないのだが、これが実に愉快。ほとんど垂直に見える山頂から決死のダイブ（すげえ！）、ハーフパイプでの華麗なジャンプ&トリック（美しい！）、スノーモービルに引っ張られて加速してから脅威のハイジャンプ（かっこいい！）、階段の手すりに乗ろうとして腹部を強打（痛そう）、駐車場ではしゃいでお巡りさんに注意を受ける（バカ）など、プロの技を楽しむことができるぞ。

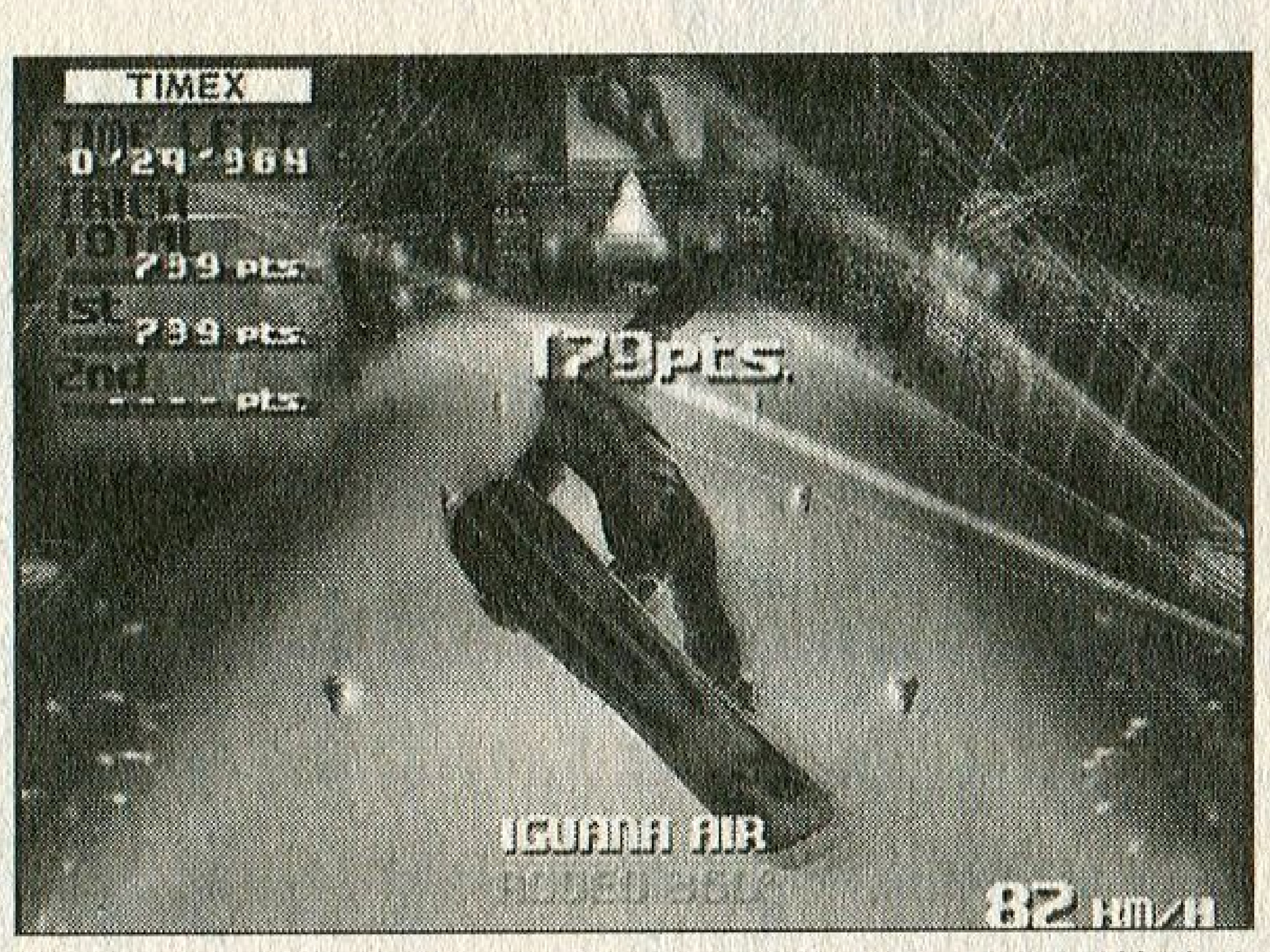


「よい子は真似しちゃいけません」的な技ばかり。

択すべきだろう。
苦手分野でコケたらどうするかって？　知るか！　ここからはライセンスモードのように優しく教えたりしねえぞ！　ビビってんなら家に帰ってママの（以下略）。

【1stステージ】

様々なコースがあるが、大雑把に二つのタイプに分かれる。
一つは、とにかく数多くのトリックをこなしてポイントを上げるタイプ。ここでは大技を決める必要はない。ありとあらゆる地形を利用して180度のフリップ十弱グラブをしつこく出し、レールというレール全てでレールスライドし、ハーフパイプで制限時間ギリギリまで粘ることが大事。粘着質と罵られようが何を言われようが、しつこい奴が勝つ。ただしタイムオーバーだけは厳重注意。
もう一つは、数回の大技で全てが決まってしまうタイプ。ここではミスが許されない。1ミスで数百ポイントが水の泡になってしまう。ここでは3～4位になってもいいので、慎重に…なんて考え方の奴は一生負け犬だぜ！　スタート地点から溜めに入って限界ギリギリのスピン&フリップをしつつ、3回連続でグラブを決めるくらいじゃなきゃプロとは呼べない。ジャンプ台によっては2回連続までが限度のところもあるが、当たって砕けろだ！　一度砕ければ次からはわかる。なお、ジャンプの踏み切り直前で左スティックを一瞬だけ逆方向に入れて再び戻すと、スピンの回転数が一気に上がる。ほとんどの場合は回転しすぎて着地に失敗するが、どうしてもやるというならあえて止めない。



1stステージ。無謀なまでに派手なトリックを出せ！　着地時に○ボタンを押すのを忘れずに。

【2ndステージ】

1stステージでのポイントから時間差を算出して、その時間差ごとにスタートする。1stで大ポカをして8位スタートだったりすると泣けてくるが、そこから3位くらいまでジャンプアップするのも決して不可能ではない。希望を捨てるな。あきらめの悪いクズ野郎ほど最後まで生き残る。
ここでは、とにかくライセンスモードでやったことを忠実に思い出してもらおう。左スティック上でスタート時のスピードアップ、○ボタンでクラウチング、凹凸のない固めの雪面を最短距離で滑走、トリックを出す意味はないので滞空時間の長いジャンプはしない。ショートカットを駆使して最速ルートを選択…しかし、言うのは簡単だがやるのは難しい。特にコースのショートカットなど、わからないものは全然わからない。
そこで役に立つのが、画面左にあるレーダー。先行する敵がどのルートを通ったか？　ほぼ同じスピードで走ってる敵が自分の前に出たのはどの地点か？　そういったことを注意深く観察すれば、新たな道が開けるだろう。

コース&ライダー出現条件一覧

- セミブロンズライセンス取得
→Cloud Skid Mountainコース出現
→East Board Parkコース出現
- ブロンズライセンス取得
→SNOW BOARDING COMBINEDモードにHARD追加
- セミシルバーライセンス取得
→Rolling Stoneコース出現
→Snake Pipeコース出現
- シルバーライセンス取得
→TRICK MASTERモードにMASTER出現
- セミゴールドライセンス取得
→SNOW BOARDING COMBINEDモードにEXPERT追加
- ゴールドライセンス取得
→ライダーSNOWMAN出現
- プラチナライセンス取得
→隠しウェア出現
- TRICK MASTERのMASTERクラスでAランククリア
→ライダーALIEN出現
- SNOW BOARDING COMBINEDモードのEXPERTをクリア
→ライダーBOSS出現
- EXTREMEモード全コースでタイム1位
→スペシャルボード1出現
- EXTREMEかTRICKモード全コース中7コースでトリック1位
→スペシャルボード2出現
- EXTREMEモード全コースでトータル1位
→スペシャルボード3出現

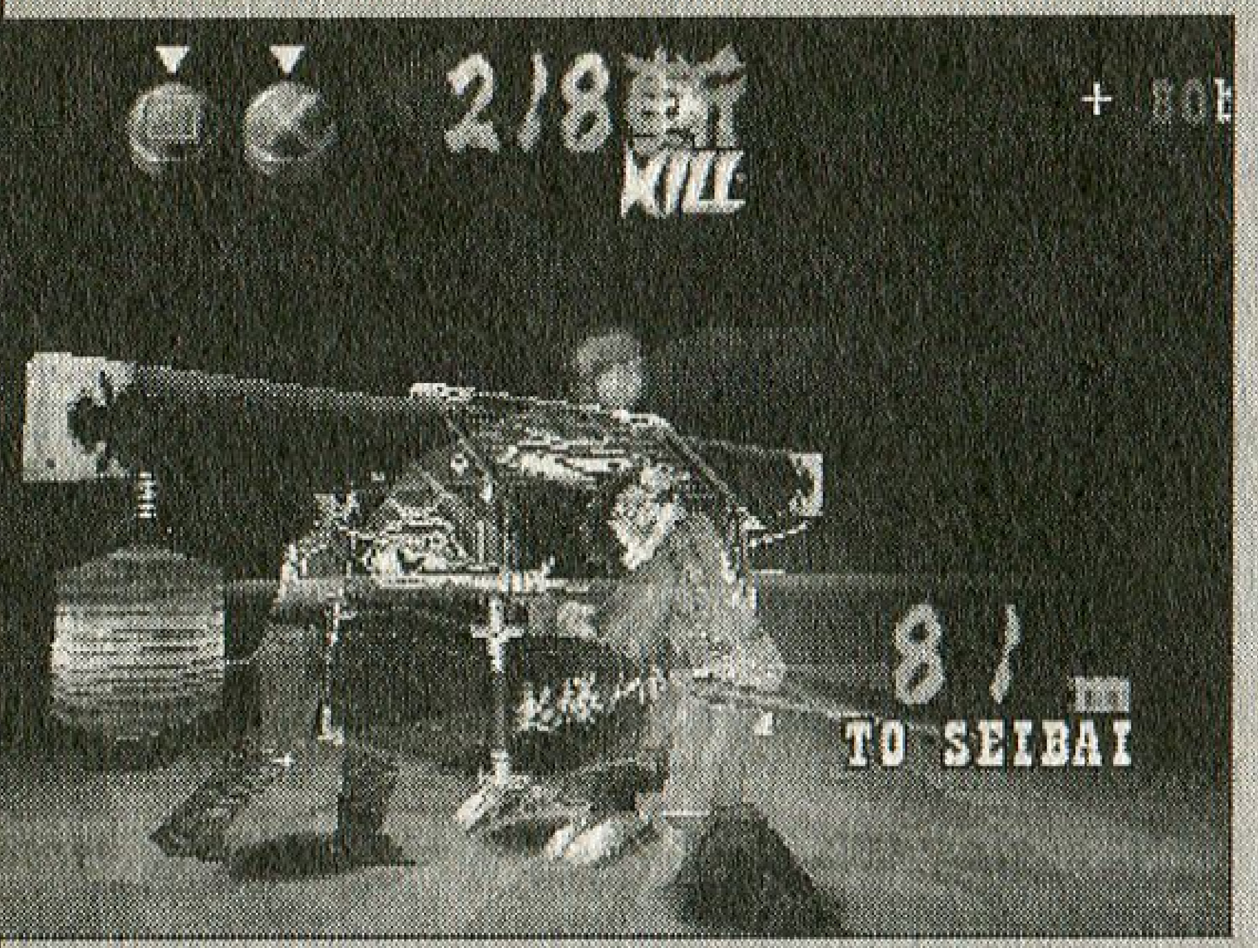
スノボとガンマンとサムライに賭けた青春

特別追悼企画

さらば！ ウエップシステム!!

ウエップシステムの軌跡

今年7月、株式会社ウエップシステムは破産した。昨年11月から民事再生手続き開始を申請という話が伝わっていただけに、その先行きが不安視されていたが…現在は公式サイトも閲覧できない状態になっている。惜しいメーカーをなくしたものだ。



うおおおおお斬れ斬れ斬れ斬れぶった斬れっ!! 背中の「斬」の文字がまぶしいぜ！

ウエップシステムはアミューズメント施設の運営管理や、パソコン用周辺機器（ビデオキャプチャーカードなど）の輸入販売などを行っていた会社だったが、我々にとっては『クールボーダーズ』の会社という印象の方が強い。

作品リストを見てみると、やはりほとんどが『クールボーダーズ』シリーズで埋め尽くされていることがわかる（ネオジオポケット版まであるのは意外）。しかし、それだけがウエップシステムの真価だと思われては困る。彼らにはもう一つの顔があるのだ。

俺はスーパーウルトラセクシィヒーロー!!

左手にリボルバーの改造ライフル、右手に日本刀を持った自称スーパーウルトラセクシィヒーロー「斬（ザン）」となり、西部開拓時代のアメリカに現れた虐殺武闘団「邪火龍（ジャッカル）」と戦う3Dアクションゲーム、それが『ライジングザン　ザ・ラムライガンマン』だ。群がるニンジャどもを一撃で撃ち抜き、スモーチャンプを一刀両断！　この町の平和は俺が守るぜ！　ジパングで「生涯無敵流」をマスターした、このスーパーウルトラセクシィヒーローの活躍を見ろ見ろ見ろッ!!

…設定だけ聞くとかなり「ハァ？」という感じなのだが、考えるだけ無駄なので気にしないように。そういうゲームなのだ。ちなみに主題歌はあの景山ヒロノブが熱唱。『俺はスーパーウルトラセクシィヒィ〜ロォ〜♪』という暑苦しい歌声が頭に響いてくる。

本作で注目すべきは「トドメ・ファイナル」。過酷な全ボタン連打で力を溜め、その後1000ヒットオーバーの斬撃を加えるという過激すぎる技だ。ラスト一撃の直前にフスマが現れ、障子の向こう側で敵を真っ二つにぶった斬る演出がたまらない。まさに「セィーバイ（成敗と言ってるらしい）」って感じだぜ！

『CBCA』のアンケートハガキに「ライジングザンの続編が出たら買いますか？」なんて思わせぶりな質問があったので、いつの日かスーパーウルトラセクシィヒーローが復活するかと思っていたのだが…なんとも無念な話である。

ウエップシステム作品リスト

クールボーダーズ	PS	96・8・30
クールボーダーズ2　キリングセッション	PS	97・8・28
クールボーダーズ　アーケードジャム	AC	98年稼動開始
クールボーダーズ3	PS	98・11・26
ライジングザン　ザ・ラムライガンマン	PS	99・3・25
クールボーダーズBURRRN！	DC	99・8・26
クールボーダーズポケット	NGP	00・2・24
スラッシャーSK8	PS	00・3・4
クールボーダーズ4	PS	00・3・9
クールボーダーズ　コードエイリアン	PS2	00・12・21

Text by RD（フリーライター）

最後の楽園でまったり謎解き

エンドネシア



機種：PS2　メーカー：エニックス　ジャンル：RPG
発売日：01・5・31　価格：6800円

ここに注目　ヘンテコな登場人物と奇妙な生態の動植物を愛でるもよし、ムズカシめの謎解きに挑戦するもよし。ひと味違うゲームを遊びたい人におすすめ。

夕暮れの公園から、ある日突然、不思議な島に連れてこられてしまった少年。元の世界に戻るため、50人の神様の封印を解くことに…。『エンドネシア』は、謎解きとリゾート気分を同時に楽しめる個性派ゲーム。楽園「エンドネシア」での日々を体験してみない？

ようこそ、魅惑の島エンドネシアへ！

世界のどこかに、奇妙な島がある。南国といいつつ、ジャングルはもとより、砂漠から山、極寒の地に戦場（？）まで完全装備。動植物も多種多様で、おいしいフルーツから、人食い草に巨大魚、キノコ犬など、奇妙な生態を持つ生物が多く生息している。

住民たちも、ギョーカイ言葉でしかしゃべらないナゾのおじさんに、ネズミしか食べない美人マッドサイエンティスト、砂漠の国からやってきた王子様と、世界中から集められた奇人変人ばかり。また、あふれまくる大自然の中には、神様もあちこちに宿っているという。その数なんと50体というのだからさあ大変。

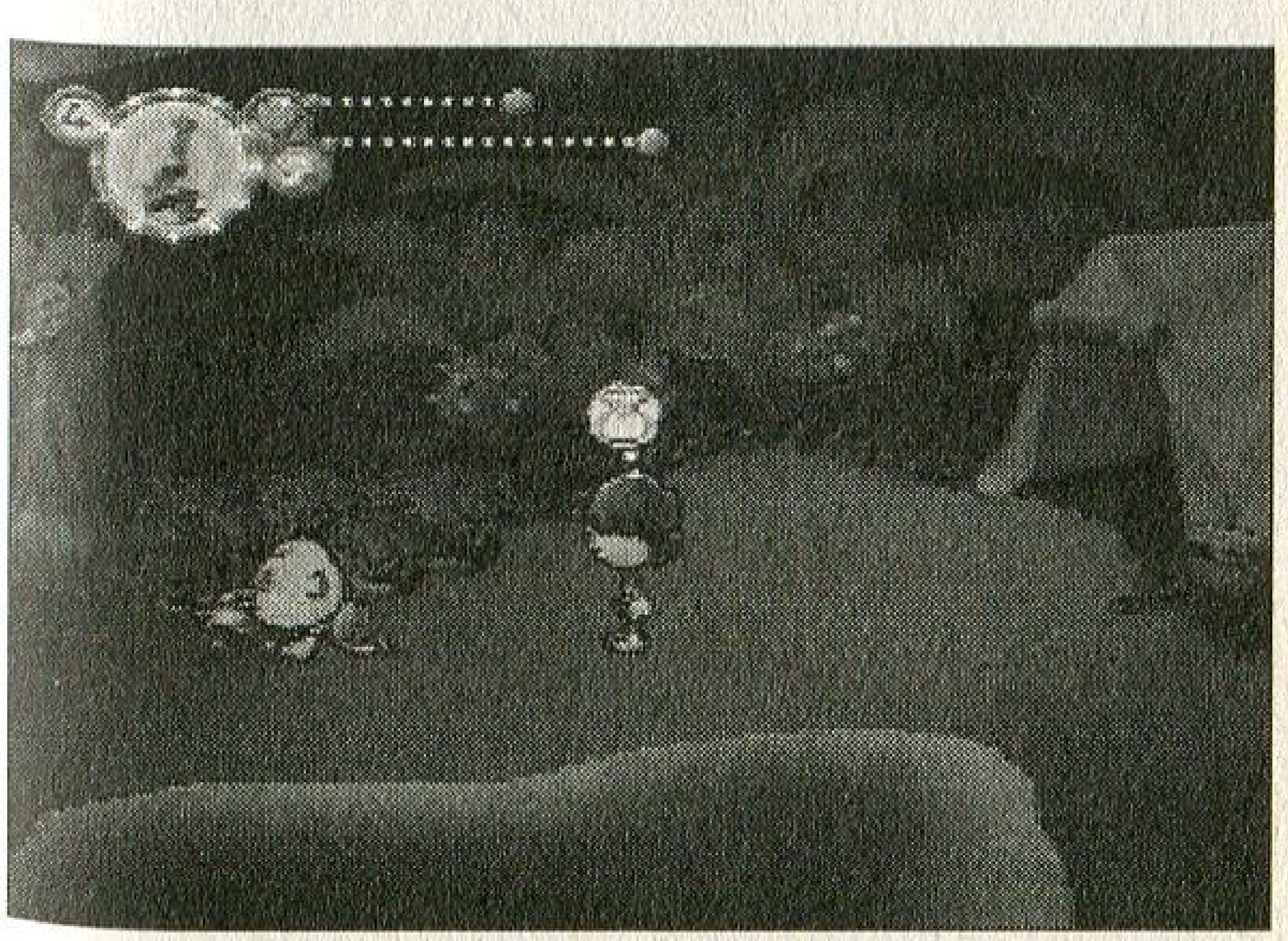
そんなヘンテコな島でもいいからリゾートに行ってみたい？　それなら改めて歓迎しよう。「ようこそ、エンドネシアへ！」

ナゾと仕掛けを解き明かせ

このゲームにおけるプレイヤーの分身は、ごく平凡な小学生の少年。夕暮れの公園で一人リコーダーを吹いていたところ、突然「エンドネシア」という島に連れてこられてしまった。少年は、元の世界に戻るために石像になった神様たちの封印を解くべく、狭いようで案外広大なこの島を冒険することになる。

もちろん、神様を解放するのは容易ではない。エンドネシアでプレイヤーを待ち受けるのは、かの『ｍｏｏｎ』や『ＵＦＯ』のスタッフたちが作り上げたキテレツなギミックとミステリーだ。ヒントも少なく解きごたえは十分。

ぱっと見は『ｍｏｏｎ』に近い本作だが、大きな違いは「同じ10日間がループすること」と、「"エモ"なる存在があること」。島にいるキャラや動植物は、10日間にわたり、一定のスケジュールに従って行動する。1日目には青かった果物が、後半になると熟している、といった具合だ。だが、10日目の



いくつかのゾーンに分けられた不思議な島、エンドネシア。お腹と体力に注意しながらくまなく歩き回ろう。

18時になるとすべてはチャラになり、1日目へと戻る。もちろん、日付限定で発生するイベントや、一瞬だけ入手可能なアイテムは多数存在する。それらをめざとく見つけることが、神様の解放につながる。

また、後者の〝エモ〟は、「怒り」や「喜び」など、主人公が味わった感情をストックしておいて、他人にも味合わせることができるというシステム。これを使うことでいろいろな現象が起き、謎解きのキモになる。たとえば「ハラヘリ」のエモをとあるキャラに使うと、そのキャラは急にお腹がすいて何かを食べたくなり、その結果道をふさいでいる草を食べてくれる、というような感じだ。

スケジュールを把握し、エモを駆使して神様にまつわる謎を解く。こういう方向に頭を絞ることが楽しいゲームはそうそうない。作り込まれた島を大冒険するような気持ちで、ぜひプレイしてみて欲しい。

『moon』の流れを継ぐ作品

これまでに独特なテイストのゲームをリリースしてきた個性派ソフトハウス、ラブデリック。第1作目の『moon』は、RPGを強烈に風刺した作品で、勇者に殺された動物たちの魂を救うというもの。2作目の『UFO』は、小さなアパートに紛れ込んだ宇宙人を探し出すというものだった。その2作に関わったスタッフ達が主体となって作られた新チーム「バンプール」。これからも楽しみだ。



メッセージ性の強いエンディングが話題に。音楽や画面のデザインが秀逸だった。



謎解きもそうだが、アパートの住人の生活描写が傑作。コギャル系OLの裏の顔は…。

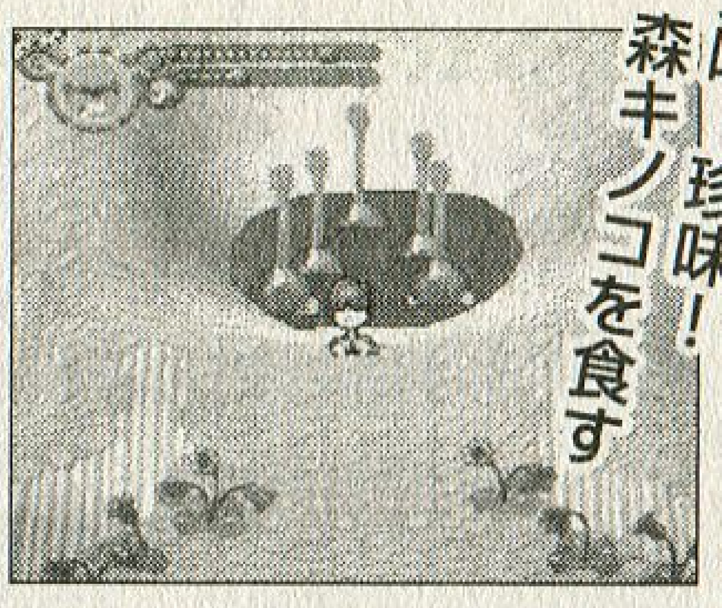
見る 食べる 遊ぼ る・る・ぽ エンドネシア

楽しい！ 抱きつかれスポット



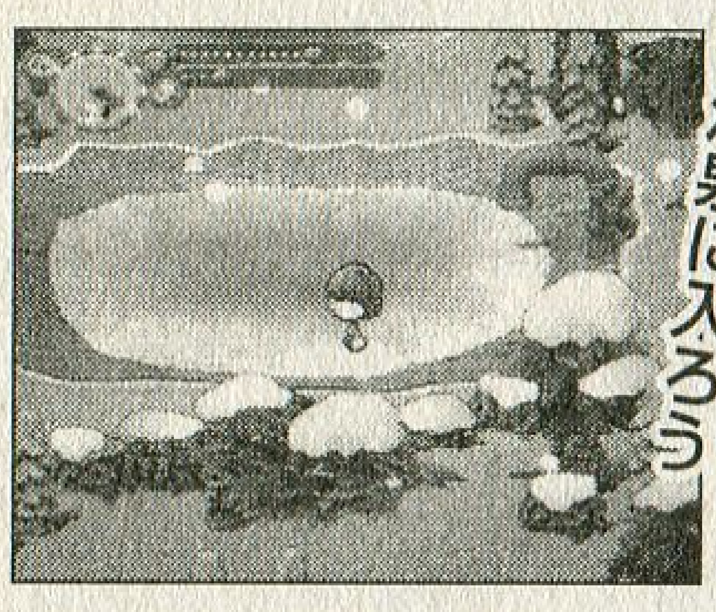
動物を抱いての記念撮影は、どの観光地でも人気のあるスポットのひとつ。だが、エンドネシア島はその逆。動物に無理矢理抱きつかれる体験ができるのだ。しかも、このダツコチやんは抱きついたあと巨大化したりもする。困ったもんだ。

美味・珍味！ 森キノコを食す



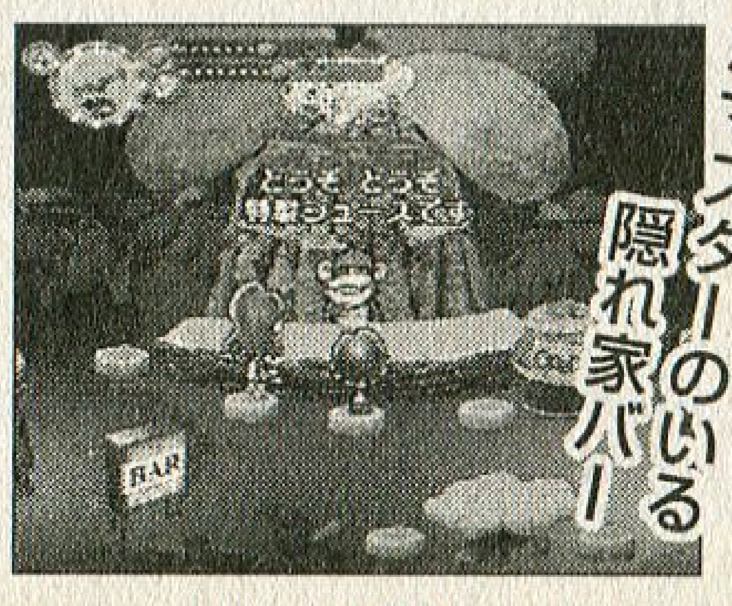
旅行に行ったら現地の名産物を食べたくなるのが人情。この森ゾーンでは、木々の奥に点々と生える「森キノコ」がおすすめ。野性味に溢れ、滋養強壮の効果もある。また、柄に黄色い輪があるキノコも口にしておきたい。思い出になります。

極寒温泉に入ろう



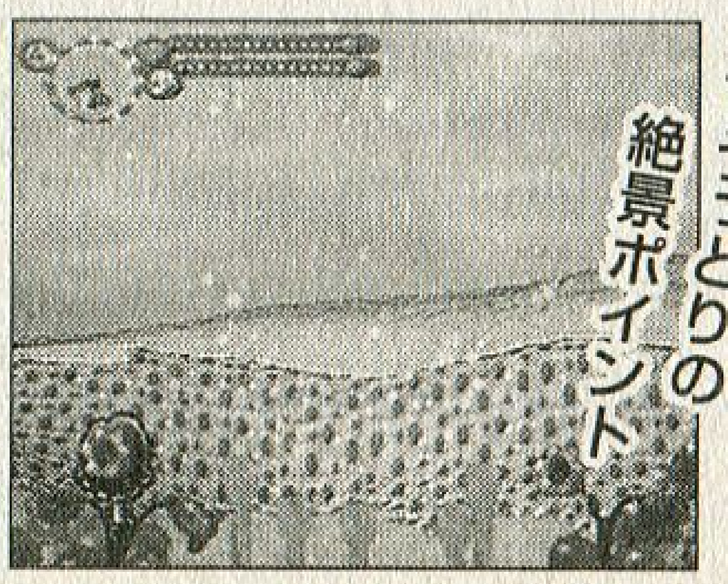
旅行に行ったら現地の名産物を食べたくなるのが人情。この森ゾーンでは、木々の奥に点々と生える「森キノコ」がおすすめ。野性味に溢れ、滋養強壮の効果もある。また、柄に黄色い輪があるキノコも口にしておきたい。思い出になります。

粋なマスターのいる 隠れ家バー



ジャングルのとば口に、ひっそりとたたずむ大人の隠れ家、バー「○△□×」。連日、地元の酒好きたちで賑わっている。ひとりで店を支えているサルのマスター曰く「メニューはないんです。字が書けなくて」とのこと。19：00～3：00（L.O. 2：00）

思わずうっとりの 絶景ポイント



コーラルブルーの海、一面の花畑、光り輝くランプの木…。とにかく観光名所の多いファンシーゾーンだが、その中でも訪れておきたいのが、シャボン池だ。およそ10時間に1度、生息する植物がシャボン玉を吹き上げる。まさしく夢のような光景。

サソリが走る 荒野のハイウェイ



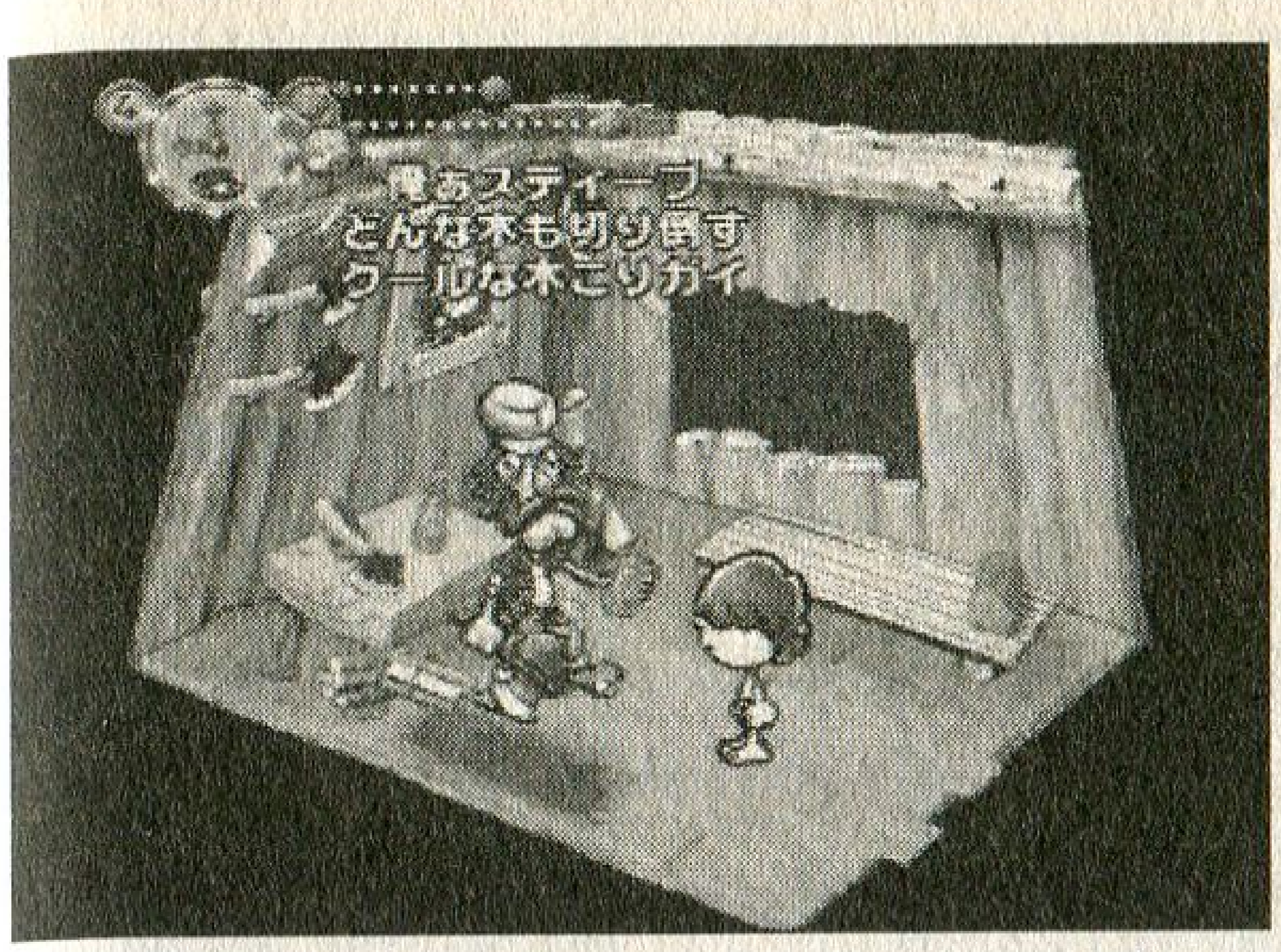
荒野ゾーンを南北に走る、どこまでも真っすぐな道。辺り一面は砂に覆われ、あるのは赤茶けたほこりとサボテンだけ。人間の小ささを感じさせる。3日目の夜中に、この道で行われるサソリレースは必見。赤と青、2台のマシンが壮絶なデッドヒート。

エンドネシアのゆかいな住人たち

島ならオーケー！　ストーカーのすすめ

エンドネシアの住人は、当初からここで暮らしていた原住民と、世界中からなぜかこの島に連れてこられた「渡来人」の2種類に分けられる。主人公が関わりを持つことが多いのは後者の方だ。彼らキャラクターはみな見るからに個性的。島中をさまよう中世の騎士とか、怪しい宗教家とか、ムツ○ロウさん似の理科教師とか、言葉をしゃべるサルのバーテンとか…。そんな住人たちの後をつけ回し、じっくりと観察するのも楽しみのひとつだ。キャラデザは公共広告機構の「ジコ虫」CMで一般にも知名度が高まった倉島一幸氏。『moon』や『UFO』のファンにとっては嬉しい「いつものテイスト」を再現してくれている。

　頑なに以前の生活スタイルを貫いているため、明らかに島の雰囲気から浮いている渡来人たち。だが、お互いにそれなりの関係を築いている人々もいて、彼らは彼らなりにエンドネシアに馴染んでいるようだ。主人公のやり方によっては、病気を治してあげたり、恋の手助けをしたりもできる。もっとも、時間はループしているので、10日目が終わると元の状態に戻ってしまう。少し残念ではあるが。



古今東西、いろいろなところから集められてきた渡来人たち。彼らがこの島に導かれた理由とは…。

ぼくのストーカー日記 純文学編



カーテン越しにふと見かけた少女。彼女の名はサーヤというらしい。その白い肌、メガネ越しの愛くるしい目…。気がつくと僕は、毎日玄関脇にいた。嗚呼、この衝動はもう止められない…。

※ゲーム本編とはまったく関係ありませんが、このゲームはこうして楽しむこともできます。

1日目　8時半：辺りを窺うようにして外に出たサーヤさん。くるくると踊りながらジョウロで水やり。バレエをやっていたのだろう。回る姿が華麗だ。

2日目　22時：今日も昼からずっと張っていたのに会えない。それでも一目見ようと夜中まで粘った。その願いが通じたのだろう、夜遅くそっとひとりで外出。どうやら砂浜の方へ向かうらしい。後をつけていくと、夜の海岸に一人たたずむサーヤさん。ああ、なんて神秘的なんだろう。

4日目　9時：少し遅くなってしまう。慌てて家の前へ行ったが、人の気配はない。ああ、そんな朝早くから外出なんて…気紛れなんだから。あちこちを探し回る。ようやく遺跡で柱の陰にいる彼女を発見。王子様のことを熱心に見ている…まさか…ウソだ…。

6日目　14時：外は雨。彼女の家の軒先で雨宿りしていると、部屋から彼女の声が…。「あの方も雨を見ているかしら」。あの方？　あの方って僕のこと？

7日目　16時：花園で蝶と戯れるサーヤさん。ああ、蝶になりたい。でも、なんだかサーヤさん、いまいち浮かない顔。嫌いな蝶でもいたのかなあ。それとも、僕に対する恋わずらい？

9日目　ついに聞いてはいけないことを聞いてしまった。ああ、なんで…どうしてサーヤさん…。恥ずかしそうに僕から逃げるのは…好きだったからじゃないんですか～!!

10日目　………………。


超お嬢様のサーヤは重度の男性恐怖症。そんな彼女にも気になる人がいるとかいないとか。

ナゾを解いて平凡な日常へ帰ろう！



神様を解放すると、こんな感じに…。ありがたいんだかありがたくないんだかよく分かりません。

ジャック・ニック（弱肉強食の神様）、徹子（失恋の神様）、ヴィヴァノン（お風呂の神様）、サムラ・イミー（墓場の神様）…実はこれ、エンドネシアに存在する神様の名前。エンドネシア世界の謎にも関わってくるはずなのに、ちっともシリアスじゃない奴らばっかり。でも、現実世界へ帰りたい主人公にとって、神様探しは切実な問題だ。島のあちこちに石像となって転がっている神様の封印を解くためには、プレイヤーが何らかのアクションを起こさなくてはならない。代表的な例は住人の悩みを解決させることだ。

だが、これがかなり難しい。石像のそばに、あからさまにミニゲームが置かれていることもあるが、たいていの謎はほぼノーヒント。状況をじっと観察して、何か変わったことがあったら目ざとくそこにつけ込まなくてはいけない。だが、歯ごたえがあって、やりがいは十分。相手にとって不足なし、といった感じなのだ。（エンドネシアでずっと遊んでいたいなら、別に相手にしなくてもいいけど…）。

なお、神様探しはこのゲームの最大のお楽しみなのでネタバレは避けるが、アドバイスをいくつか。

現場百回：1日1日、島の状況は変わっていく。とにかく何かに目を付けたら待ちの姿勢で。ストーキングからすべては始まる。

❷違いを見逃すな：微妙に形が違う、色が違う、大きさが違う。そういう違いはもちろん謎解きのヒント。そこから発想を広げよう。

❸勇気と根性：「さすがにそれはないだろう」と思わず、なんでも試してみることが肝心。とにかく少しでも可能性があれば、手を尽くすことが必要だ。とんでもない解決法も存在する。

❹「神様啓示板」を見ろ：神様解放のヒントが書き込まれる掲示板。正直なところ、役に立たないことも多いが、少ない中の貴重なヒント、目安にはなる。画面上にNEWと出たら、すかさずチェック。なお、どの場所やタイミングで何が書き込まれたかも大きなヒントとなる。

まあ、別にがつがつ謎を解かなくたっていい。のんびりまったり、答えがひらめくのを待つのもまた一興。それでは、エンジョイ！ 島ライフ！

制作者コメント

スタッフからのご挨拶

有限会社バンプール
ゲームデザイナー

津田ジュン氏

「エンドネシア」は「計算で髪の毛が動くだけで面白い」とする方をトップとした会社が作ったゲームマシンで動きます。しかしながら僕たち開発チームは、「髪の毛が計算で動くことの面白さ」はわかるものの、それだけでご飯を何杯もおかわりできるほど「計算で髪の毛を動かす」ことを面白く思っていないため、古式ゆかしい方法に則ってゲームを作っております。

それでも僕たちは「計算で髪の毛を動かす」ことは、スゴイことだと思っているため、「計算された髪の毛の動き」をヨソサマのゲームでみると、チームみんなで驚きます。そして燃えます。よし俺達もやってみよう！ 皆感動して仕事を始めます。

しかし少しすると「髪の毛計算」のことは忘れてしまい、粘土をこねたり、バイクの本を読んだり、畳の上でうたたねをしたりしはじめます。

「エンドネシア」とは、そんな会社の作ったソフトです。

Text by 卯月鮎（フリーライター）

耽美に夢想してる余裕などなし！　実は悪女のススメ的な恋愛SLG

耽美夢想マイネリーベ



機種：GBA　メーカー：コナミ　ジャンル：SLG
発売日：01・4・26　価格：5800円

ここに注目 バリバリに女性向けのタイトルだが、素晴らしく意地の悪いシステムは、恋愛ゲームの猛者なら攻略せずにはいられない逸品だ。

発売本数も少なく、男性からはまったくノーマークだったのも当然な「美少年誘惑シミュレーション」。しかし、名作『ときめきメモリアル』の正当な進化、と言って差しつかえない丁寧な作り＋新フィーチャーも充実しており、やり込み派も大満足のデキだ。

男子こそプレイしろ！

その突出した〝お耽美〟的ビジュアル志向のためか、男性ユーザーは避けて通りがちな本作『マイネリーベ』。確かに、もともとが女性向けを意図したタイトルなので、食わずギライも無理がないとはいえ、それで済ますには惜しい充実した内容だ。そこで、あえて声を大にして叫びたい。男子こそプレイしろ！　と。この地点は、元祖『ときめきメモリアル』（以下「ときメモ」）から、連綿と紡がれた恋愛ゲームの到達した一つの高み、と言っていい。すなわち、己の胸に熱きギャルゲー魂を燃（萌）え上がらせる男子にとっても、ちっぽけなコダワリなどかなぐり捨てて、登らずにはいられない至高の山、エベレスト的存在なのだ。

時は1935年…世界が戦乱の兆しを感じ始めていた時代。ヨーロッパの大西洋に囲まれた美しい島国、クーヘン王国の名門校、ローゼン・シュトルツ高等学園が、本作の舞台だ。早くも物語のツカミから、僕らの日常との接点をスッパリと切り捨てた思い切りのよさ。一方で、男子的には『サクラ大戦』における藤島康介キャラが欠落したような取りつく島のなさで、貴婦人のごとく近寄りがたいオーラが発散している。

けれど、いったん勇気をふるい起こしてスタートボタンを押せば、抵抗を感じるスキもなく、あっという間に作品世界へと引きずり込まれる。1週間単位で学習スケジュールを立て、各種パラメータが上昇していくにつれて、さまざまなキャラクターが登場し、イベントが発生して…そしてエンディングを迎える頃には、今回の『ときメモ』、面白かったッス！　と満腹の雄叫びを挙げているハズだ。それほど「ときメモ」システムの系譜を継ぐ正統派であるうえに、ある面では『ときメモ』超えを果たした本作の華麗なる魅力を、じっくりと紹介していこう。



女友達とのデートも、攻略には欠かせない。このマリーンって娘は、キツい少女趣味で、付き合ってて辛い……。

恐怖のタロットカード

主人公は、ローゼン・シュトルツ学園に入学した貴族の少女。その目的は、「シュトラール」と呼ばれる五人の青年と仲良くなり、やがては告白されることだ。けれどシュトラールとは、成績優秀、眉目秀麗、信託を受けた者たちというエリート中の超エリートだけに、女学生の憧れのマト。彼らとお近づきになり、愛を深めていくまでには、数々の難関が待ち受けているわけだ。その中には当然、つい昨日まで「親友」と呼んでた彼女たちも含まれている。ああ、恋のロードは修羅の道！

そして最初の試練は、キャラクターメイキングのときの、運命のタロットカードの選択だ。普通、こうした「くじ引き」は、誕生パーティなど、小さなイベントの発生に影響したり、せいぜい初期パラメータが変わる程度。しかし、本作のソレは一味違う。なんと、主人公に対する男／女の好意の比率である「カリスマフレーム」（コラム参照）を大きく揺さぶってしまうのだ。例えば「太陽」のカードなら、男：5対女：5で、バランスの取れた好かれ方だが、「悪魔」を引こうものなら、男：9対女：1で、「男性陣にアイドル的人気があるが、同性たちには嫌われまくる悪女」からの逆境？ スタートとなる。そのほかにも、星座や血液型により、キャラクターごとの相性が変化するので、はあ、最近いとしのシュトラール様とすれ違いばっかりなのよね～と心に秋風が吹き始めたら、主人公をイチから作り直し、生まれ変わった気持ちで再チャレンジしてみるのもいい。



自分を見失いがちな主人公にとって、心強い味方が保健室のフランシス先生だ。恋愛の修羅場を見るのが大好き。

休日は電話魔になれ！

クーヘン王国の明日を背負う名門校だけあって、学園生活もウカウカしていられない。恋愛の前に、やらないといけないノルマが山ほどあったりする。勉強、芸術、運動、家政、運動、社交、そして当然ながら美容も怠りなく励まないと、シュトラールたちを誘惑なんて夢のまた夢だ。

だけど、主人公もエリートのはしくれ。そういうことで、パラメータが上昇するスピードは、かなり速い。1日で10上がることもあるから、上限255ぐらいは、3ヶ月もせずに軽く達成できる。なーんだ、このゲームって簡単じゃん。楽勝、楽勝、楽勝！

…と甘く見させるワナと言えば、何か思い当たるフシがありませんか？ そう、あの『ときメモ』的ブービートラップ＝「パラメータの上げ過ぎによる人間関係アリ地獄」に、本作ではさらにイヤらしく磨きがかかっている。調子に乗って飛ばしまくっていると、攻略したくもないのに、登場する条件を勝手に満たして、ゴキゲンを取る必要のあるキャラクターがむやみやたらに増える。おじゃまな連中に振り回されてるうちに、本命の彼氏の心はどんどん離れていくものだ。

もちろん、『ときメモ』の爆弾システムも健在。今回は、全女子の電話番号から3サイズまで知ってるMIBチックな友人に代わって、他人の痛みやトラブルが大好きな保健室の先生「フランシス」が、相談に乗ってくれる。彼女に見せてもらえる友人たちの評価をチェックして、休日ごとに、疎遠にされて感情爆弾がさく裂しかかってる相手に、マメに電話するべし。放っておくと、ほかのキャラクターたちにも、悪感情がどんどん伝染してしまう。連続で爆発された日には、こじれた人間関係を元どおりにするまでに、どれだけの手

間ヒマと時間がかかることやら。

同性ともデート！

こうして主人公は、電話攻勢をかけて学園中の票をかき集め、大統領に立候補を…と恋愛を忘れそうなブッチホン（古い）ぶりだが、電話でアポを取り付けたら、次はお待ちかねのデートだ。

こちらが提案したデートスポットを相手が気に入ってくれたら、次はムードある服装でビシッと決めたい。そんなわけで、とっかえひっかえ、5種類のドレスが選べるのがリカちゃん世代にはうれしい。ちゃんと季節ごとに衣替えがあるので、バリエーションもなかなか豊かだ。

ただ、服にもしっかり相手の好みがあって、マイペースに好き勝手とはいかない。たとえば、運動大好きなシュトラールなら、趣味もやっぱりボーイッシュな洋服がお好み。待ち合わせ場所に、フリルのひらひら付いたフェミニー服でしゃれこんでもイイ顔はしないし、かしこまったトラディショナル服なら、「似合ってねえなぁ～」と露骨にイヤミを言われて、好感度もガタ落ちになる。しかも、同じ服を二回続けて着ていくと「また同じ服か」と突っ込みを入れてくるのだから、さすがエリート様は記憶力もバツグンですことね！　早めに嗜好をつかみ、毎回抜かりなくトータル・コーディネートに気を配るのも、レディたる者のエチケットの一つだろう。ラブラブ度が上がると、殿方が送り迎えのエスコートをしてくれるようになる。そうなれば、あと一歩だ。



シュトラール同士の関係も、友情あり反発するライバルありと濃密。でもカップリングは固定らしいのが残念（？）

攻略コラム 「私はこうしてフラレた！」

『パワプロくんポケット』でも、子供向けのゲームボーイ用ソフトとは思えない底意地の悪さにクラクラ来た筆者だったが、この『マイネリーベ』は一見フレンドリーでさくさく攻略できるようにネコをかぶって、最後の最後でドスーンと落とし、手塩にかけた彼氏をひったくって行くから大嫌いだー!!　と絶叫するほどに、コナミさんの携帯ゲーム機向けソフトに共通する陰険さが大好きなのである（マゾ）。

タチが悪いのは、一つには「ラブラブフィルター」の存在だ。「好感度」が上がると、相手の絵のキラキラ度が3段階にアップする。ただし、それは「自分の」好感度なので、相手の気持ちとは関係がない。一応、最高のレベルは「相思相愛」とはいっても、それに必要なラブ度と、告白を受けるラブ度の間に差があるらしく、うっかり安心していたら、オーラスの卒業式で、ドリンクを取ってきてる間に（このメッセージが出た時点で、負け確定！）ライバルにシュトラールを奪われるハメになる。

そして、まさに最狂とも言えるシステムが、本文でも触れた「カリスマフレーム」。日本人のナオジ（総受け）やエドヴァルド（最も倫理的にヤバい人）に追い込みをかけて、クリア必須のイベントもこなし、王手をかけたと思った、とある日の卒業式。「ドリンクを取ってくるから」…投了。

いくら調べても敗因は分からず、抜け落ちたフラグはありえない。女友達は3人とも仲良くしたし、ナオジ様一筋だったのに、何故!?

そこに落とし穴があると分かったのが、それから数日後のこと。男女の好感度のバランスを表す、カリスマフレームがほぼ均衡していないと、たとえ出生の秘密を分かちあう仲になっていても、ドリンクに混入したビヤクごときに負けてしまうのだ。

つまり、胸中の男性の告白を受けるには、男女のバランスを取るために、もう一人の男性に二股かけるしかないという衝撃の事実！　フランシス先生の口癖である、悪女のススメは正しかったのだ。



そしてデートは、男性のシュトラール相手ばかりじゃない。同性の、3人の女友達とも"あいびき"ができてしまうのだ。彼女らにも服の好みがあって、やはり「また同じ服」チェックを厳しく出してくるので気苦労も二倍に。永遠に結ばれることもないアマに（あったらあったで問題）どうして私ばっかりが気を使うの!? むきーとヒステリーを起こしたくもなるが、悪い噂を流されないだけでもありがたい、と割り切るしかない。実際のご近所でも、女性が女性を見る目が一番厳しいっていうし、そのために根回しが大事というのが妙に生々しい。悪口をよくしゃべる口には、絹のハンカチを丁重に押し込んどけ、と言いましょうか。



5人のシュトラールの中で、ことごとく"受け"に回る運命のナオジ様。きめの細かい白い肌を露出する回数多し。

男×男、携帯ゲーム機の限界に挑戦！

ローゼン・シュトルツ高等学園は2年制で、きらめき高校の3年制と比べると、サイクルが少々短い。しかし、その中味は数々のイベントでぎっしりと詰まっている、濃度満点のものだ。クリスマス、バレンタインなど年中行事は一とおりそろってるし、復活祭に学園祭、カーニバルとお祭りごとにも事欠かない。夏になったら友達の別荘に招待され、そこで出会った相手と文通が始まるといった、変化球もアリだ。

また、主人公がトップクラスの成績を修めてシュトラール補佐になると、仕事中に目撃できる美形男子のカラミこそ、本作の華！ と言っても、ほっぺに手をあてがったり、「新種のバラに相手の名前を付ける」ぐらいで、ダイレクトで実力行使な表現がないのは、あらゆる意味で仕方ない。だが、そこで聞ける会話の断片を集めてみると、5人の入りくんだ愛憎の糸がボンヤリ浮かび上がってきて、しょせんは男×女のノーマルな関係を築くに過ぎない攻略が、二の次になって来る面白さだ。

ともあれ、GBAユーザーでギャルゲー好きなら、男子でも絶対に裏切られない一本として、断固イチオシだ。電車の中でプレイしてると、まわりの目線が一秒ごとに気になってくるけど（よけいに挙動不審者です）。

制作者コメント

彼氏を持ち歩けるゲームです？

ディレクター **佐々木美恵 氏**

「耽美夢想マイネリーベ」のコンセプトはズバリ！「美形彼氏持ち歩き」です。

常に身に付けられるという携帯機の利点をいかして、ゲームを超えた究極のキャラクターグッズとしてのゲームボーイアドバンスを作ろうと考えました。

シリーズ物ではない恋愛シミュレーションゲームを携帯機で出すのは前例がありませんし、実験的要素を多く含む試みでしたが、成果はありました。

会社のHPで、期間限定のアンケート募集をしたのですが、予想以上のユーザーさんに参加していただき、反響の大きさを知り感激しちゃいました。

皆さん、とても良い方で、良いご意見を沢山いただきました。

ソフトが市場に不足していて、まだ手に入らないという意見も沢山あり、申し訳ないかぎりですが、再販もしていますので、あきらめずにマイネで遊んでやって下さい!! 数々の運命の出会いが貴方をまってます!!

シナリオを書いてくれた方は実は声優さんです！そちらも大注目！

他にも色んな意味で（意味深!?）、楽しめるゲームですので、よろしくお願いいたします。

れっつ耽美！ 怖くない、怖くない。

Text by 多根清史（フリーライター）

世界に未曾有の危機が迫るとき、選ばれし者たちの運命の輪が回り始める…。

シャドウハーツ



機種：PS2　メーカー：アルゼ　ジャンル：RPG
発売日：01・6・28　価格：6800円

ここに注目　一風変わった世界観と生きのいいキャラ、そしてジャッジメントリングを味わいつくせ！

パチスロ業界で名を馳せたアルゼのコンシューマ参入第一弾。「目押し」を使った独特のシステムが注目を集めたが、どうしてそれだけのソフトじゃない。本格派のRPGが少ないPS2において、RPGファンが安心して楽しめる、実にやりごたえのある作品なのだ。

混迷の20世紀初頭を舞台にした斬新な世界観

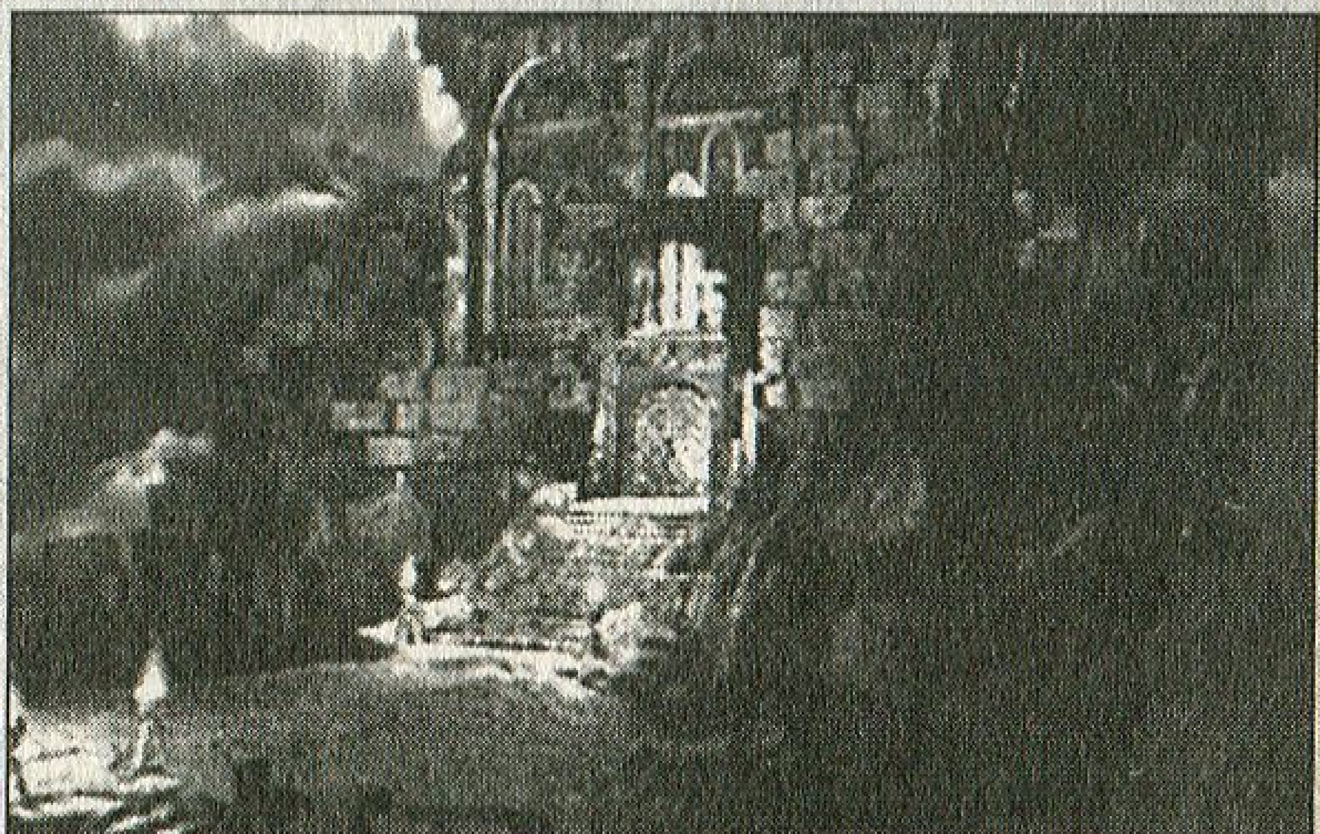
『シャドウハーツ』の物語は、1913年という、非常に興味深い年を背景に展開していく。古代や中世など、いかにもファンタジーに適した時代ではなく、リアルさを重視する現代でもなく、SF的な雰囲気を味わえる近未来でもない。今から約90年前という、リアリティを感じさせながらも、どこか異世界の魅力を併せ持った時代。しかも、人類の歴史に多大な影響を及ぼした第一次世界大戦勃発の前年である。いかにも危険な香りが漂う魅力的な世界設定だ。前半が中国、後半がヨーロッパという2部構成を取ることで、多様な世界観を作り出していることも見逃せないだろう。



前半では、満州の原野、日本軍がわが物顔で闊歩する大連、混沌の魔都・上海など、中国各地が舞台になる。

歴史的に見ると20世紀初頭は、大きな激動期に当たっている。帝国主義が全盛を極め、それにともなって労働運動が激化し、社会主義が台頭した時代。民族やイデオロギーが複雑に絡むだけに、政治的にも幾多の問題を含み、それゆえか、これまでのRPGではほとんど扱われてこなかった。ゲームの世界として用いるには、あまりに生々しすぎるからかもしれない。現に『シャドウハーツ』でも、起動時に「特定の民族・思想を賛美または誹謗するものではありません」という、コンシューマゲームではほとんど聞いたことのない注意事項が表示される。それくらい、微妙な配慮を求められる年代なのだ。

だが『シャドウハーツ』は、臆することなくこの危うい時代に挑んでいる。しかもこれが並の挑戦ではない。膨大なアイディアをふんだん



後半は、トランシルバニアの古城、ロンドンの下町、修道院跡地など、ヨーロッパ各地を巡って冒険が続く。

に盛り込んで、これまでなかったファンタジックなワールドを作り出すことに成功しているのだ。

『シャドウハーツ』に出てくる数々のギミックのうちから一部を紹介すると…。

西洋黒魔術、人魔融合術、エクソシズム、陰陽道と風水、破天荒な秘密兵器、吸血鬼、超能力者、旧日本軍、人造人間、テンプル騎士団、クトゥルー神話などなど。

こんなに何でも放り込んで、ちゃんとまとまりはつくのか、と危惧する向きもあるかもしれない。しかし心配は御無用。この作品では、もとより整合性など気にしていないのだ。面白い要素を片っ端から入れることで、半ば強引でもいいからエンターテイメントを道が開こうとするパワー。このエネルギッシュな作りが全編に満ち溢れ、プレイヤーを刺激してくるのである。

オーソドックスながら好感を誘うキャラクターたち

世界観に負けず劣らず魅力的なのがキャラクターたちだ。

もっとも、ぱっと見ではその魅力は伝わりにくい。敵役は、世界の破壊を目論む暗黒の大魔導士。それに対抗するのは、熱血漢の主人公と、可憐なヒロイン。二人に協力するパーティメンバーは、飄々とした仙術使い、グラマラスな美人スパイ、美男のヴァンパイア、情にもろい不良少年の四人。誰を取っても、どこにでもいそうな定番イメージのキャラクターで、それだけに分かりやすいが、インパクトに欠ける感が否めないのだ。

だが、実際にプレイすると、彼らがとても魅力的であることはすぐに分かるだろう。誰もが自分の価値観がはっきりしていて、目標に向かって真っ直ぐに突き進んでいく。それが混迷の時代ではいかに颯爽と見えることか。その象徴的なエピソードが、前半に登場する日本軍

1913年当時の世界情勢

「シャドウハーツ」は、第一次世界大戦勃発直前の緊迫した世界を舞台にしている。当時の国際情勢を振り返ってみると……。

中国

19世紀、ヨーロッパ列強との戦いに次々と敗北を喫した清朝は、20世紀に入ると、さらに凋落の色を濃くし、領土のほとんどを英仏独露などの勢力下に置かれてしまった。遅れてきた日本も1905年に日露戦争に勝利し、南満州、遼東半島（ゲーム序盤の舞台）をロシアから奪取。すでに確保していた福建（上海の南、台湾海峡の対岸）と併せて、中国へのさらなる武力進出を画策していた。

1912年2月、中国史上最後の皇帝・宣統帝が退位して、ついに清朝が滅びた。しかし、政局はいっこうに定まらず、これ以降、各地に軍閥が割拠し、互いに覇を競い合う乱世が現出する。しかも、軍閥は、勢力拡大のために列強と手を組み、進んで中国への武力介入を促がしたので、事態はますます混迷を深めていくのだった。

ヨーロッパ

20世紀初頭のヨーロッパは、英仏露の3国と独伊墺の3国が、互いに同盟して牽制し合うという状態になっていた。また、16世紀以降、つねにヨーロッパを脅かしてきた大国オスマン=トルコ帝国にも崩壊の兆しが現れ、東欧から中近東にかけての一帯では、新たな勢力図が描かれようとしていた。

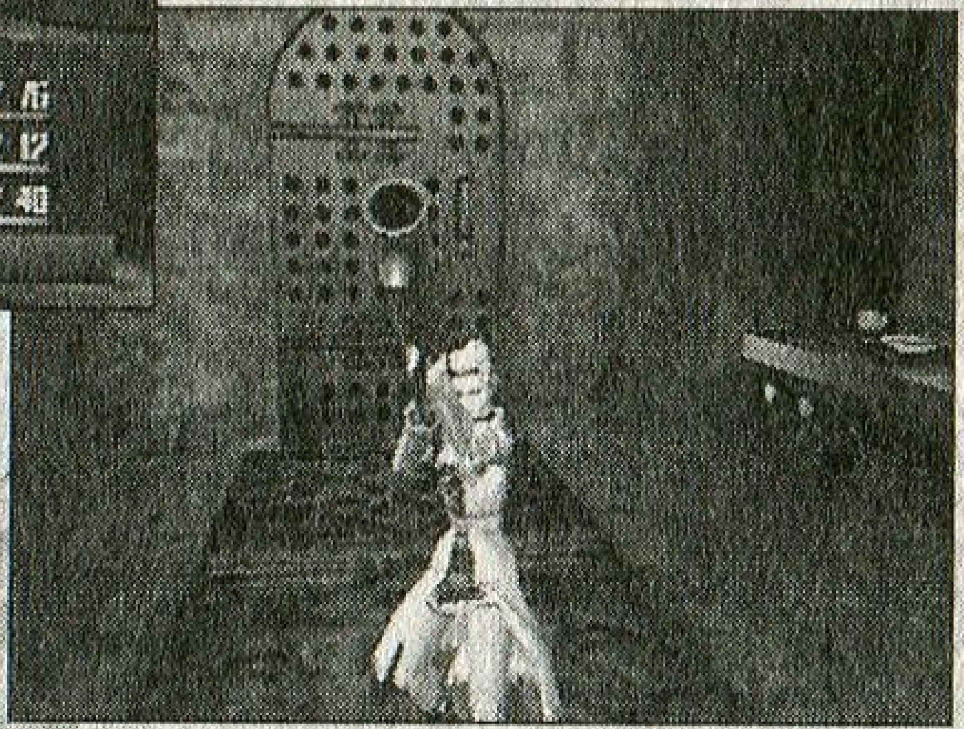
バルカン半島の諸民族は、トルコの衰退に乗じて、自民族の国家を建設すべく、次々と独立運動を展開。ヨーロッパ列強は、これを援助して、自国の影響力を拡大しようと目論んだ（現在問題となっているユーゴスラビアの内戦も、これが端緒となっている）。ヨーロッパ編の冒頭で仲間になる、キースの居城があるトランシルヴァニアは、ヨーロッパにとってはこの東方問題の最前線にあたる。

また、民族主義と並んで、帝国主義時代には労働運動も盛り上がった。当時、労働者の生活環境は極めて劣悪で、貧富の差も格段に大きかったのである。キャラクターの1人、ハリーが率いるストリートチルドレンの一団は、こうした社会情勢を背景に誕生したといえるだろう。

の女性将校・川島少佐の心情だろう。権謀術数渦巻く中で生きてきた彼女は、自分の心にストレートに従う主人公たちに憧れの念を抱き始める。そして、それはやがて共鳴に変わり、前半のクライマックスでは主人公たちをサポートする役割を担っていく。誰もが苦悩する時代だからこそ、迷わない強い意志がひたすらクールに見えるのだ。



白魔術、陰陽道、融合術など、各キャラクターそれぞれに設定された特技は、戦闘の中核となる重要な存在だ。



美貌の女スパイ、マルガリータの特技は、何と携帯電話で取り寄せる秘密兵器。常識破りのアイディアが楽しい。

また、各キャラクターのセリフにしても、実に生き生きとしている。ムービーなどの一部を除いて、ボイスなしのテキストだけになっているのだが、そんなことは何のマイナスにもなっていない。もともとのセリフがいいので、キャラクターの個性が手に取るように分かる。それがイベントで主人公たちが取る行動とぴったりリンクしていて、プレイヤーに強い共感を与えてくれるのである。これだけ完成度の高いセリフは、そう滅多にないだろう。

キャラクター性が反映された「ジャッジメントリング」

キャラクターの個性を語るのはセリフだけではない。システムも同じくらい見事にキャラクターの魅力を引き出しているのだ。

『シャドウハーツ』では、戦闘、イベント、ショップでの売買など、あらゆる局面で「ジャッジメントリング」と呼ばれる判定方法が用いられる。

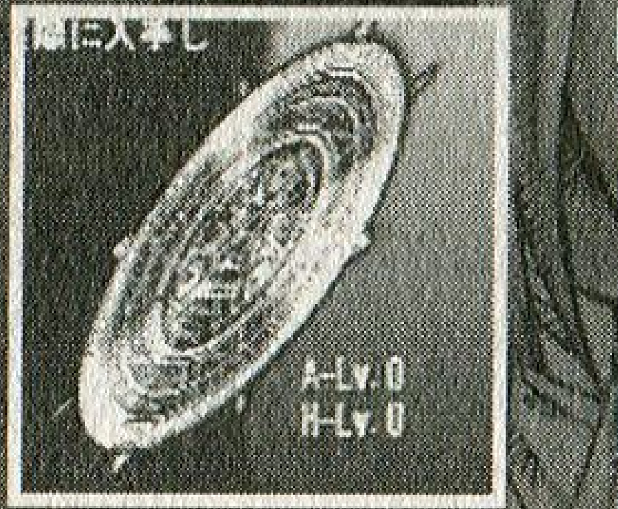
これは、楕円形のサークル上を1本のバーが回転し、途中に2～4箇所設置されたヒットエリアでタイミングよくボタンを押すというシステムだ。この「目押し」こそ、『シャドウハーツ』の最も特徴的なシステムなのだが（いかにもパチスロで人気を博したアルゼらしい趣向だ）、ヒットエリアはいつも同じではなく、状況やキャラクターに応じて、細かく変化するようになっている。そして、これがまた見事にキャラクターの個性を表現しているのだ。

一定時間内に3回ヒットさせようとする場合、「ポンポンポン」と等間隔のリズムでボタンを押すのが一番簡単だ。逆に「ポンポポン」とか「ポンポーポン」など、リズムが変わってくると、なかなか上手く合わなくなってくる。

ジャッジメントリングには、この合わせやすさの概念が反映されている。例えば、物理攻撃が命中する

あらゆるパターンに対応しろ!

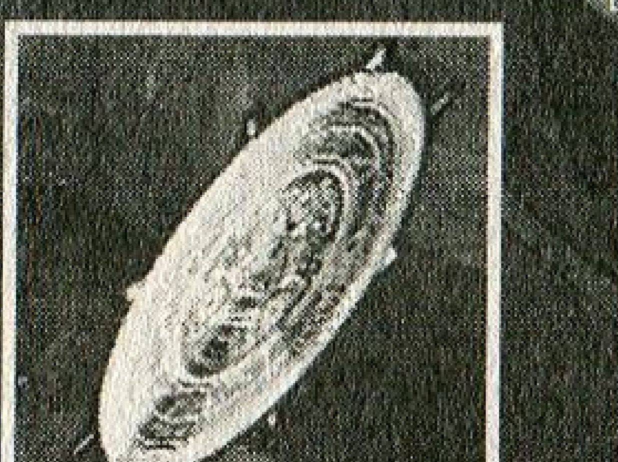
さまざまなバリエーションを見せてくれる「ジャッジメントリング」。ゲーム全体を通してのヒット率やクリティカル率もカウントされるので、是非とも好成績を狙ってみよう。



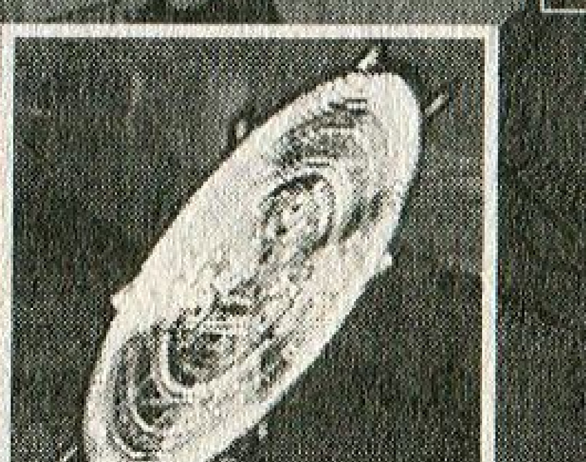
物理攻撃に優れる主人公ウルの通常攻撃リング。幅が広く、間隔も空いていて押しやすい。



回復役メインで、戦闘が苦手なヒロイン、アリスの通常攻撃リング。かなりシビアな配置だ。



陰陽道の使い手、朱震の「鬼火乱舞」。序盤の主力となる火炎系の攻撃魔法だ。



敵全体に即死効果を与えるヴァンパイア、キースの「ギフト」。威力絶大なだけに、難易度も高い。

かどうかを判定する場合、戦士系のキャラクターは、等間隔のリズムで押せるようにヒットエリアが設定され、魔法使い系のキャラクターだと、不規則な並びになる。加えて、エリアそのものの幅も、格段に違う。また、ほとんどの判定には「クリティカル」と呼ばれる、効果が20％アップするボーナスエリアがあるのだが、キャラクターによっては、通常のエリアは狭いのにクリティカルはやや広めといった、テクニカルなリングを持つ者もいる。このようにリングの設定を変えることで、キャラクターの能力を明確にしていくのである。



隠しダンジョンなど、やり込み要素も多い。データの持ち越しもできるので、2周目以降のプレイもやりやすい。

しかも、同じキャラクターであっても、威力の高い武器を装備したり、強力な魔法を使うときにはリングの難易度が上がる。反対に基本的な攻撃魔法を使うときや、味方を回復させる場合は、比較的難易度が下がるように設定されている。こうした微妙な調整により、プレイヤーは戦闘の仕方を様々に考えることができ、キャラクターを鍛えて成長させる楽しさもいっそう増してくるのである。

好きなことと、すべきこととの絶妙なバランス

『シャドウハーツ』は、制作者が面白いと思った要素をどんどん叩き込んで作られたRPGだ。と同時に、キャラクターを丁寧に作り上げ、細かくシステムを調整していく職人的な感性も込められている。好きなことと、すべきこととのバランスが取られた傑作と言えるだろう。「ジャッジメントリング」を使ったシステムは、人によっては面倒に思えるかもしれないが、何度か繰り返していればすぐ感覚を掴めてくるし、慣れてくればクリティカルを狙うのもさほど難しくなくなってくる。むしろ、目押しのアツさにハマってしまうこと間違いなしだ（ひょっとしたら、パチスロの顧客層を広げようとするアルゼの謀略か？）。

なお、機会があったら同じスタッフが制作しているPS版ソフト『クーデルカ』もプレイしてみることをお奨めする。そうすれば、この魅惑的な世界はよりいっそうの輝きを増すことだろう。

制作者コメント

“普通”のRPGを作ろう。

株式会社サクノス　製作部

辰田 元氏

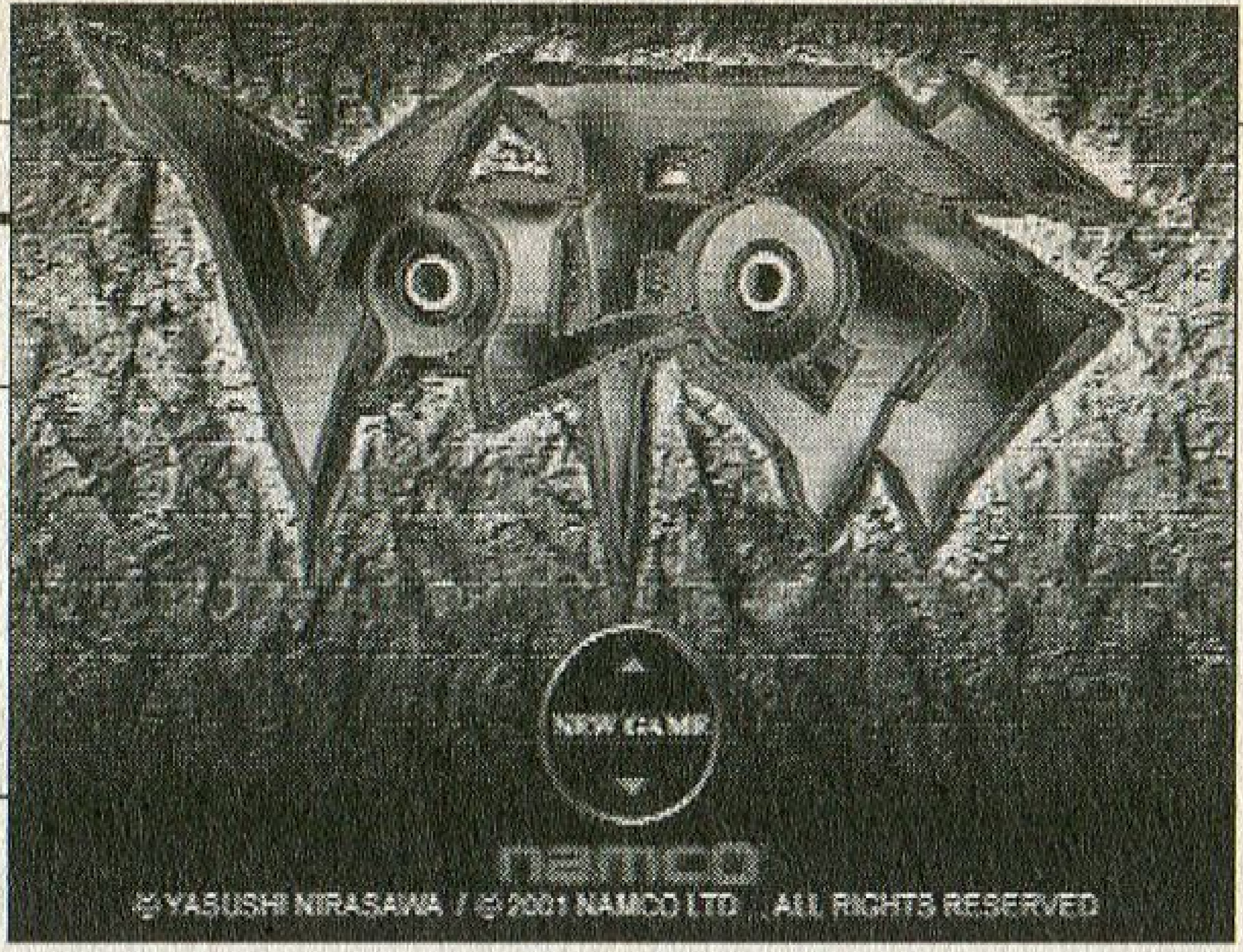
「PS2で“普通の”RPGを作ろう」。これがシャドウハーツ開発当初からの合い言葉でした。PS2は発売当初、そのハードのスペックばかりが注目されがちで、スタッフが考える企画も、そのハードの性能から逆引きされたものになりがちでした。しかし、冷静になって考えてみると、RPGのおもしろさというのはハードのスペックとはまったく別のところに存在しています。ハードのスペックにとらわれて奇をてらうよりも、ユーザーが遊んで「RPGだなぁ」と感じていただけるような、“普通の”おもしろいRPGを作ろうと心がけました。

“普通の”というととても簡単なことのように聞こえますが、実際はとても大変でした。基本的なRPGの文法は守りつつも、ありきたりにならないようにする。新しい要素を入れつつも、それが“新しすぎない”ようにする。ストーリー、グラフィック、システム、音楽など、すべての人にRPGをプレイしている充実感と安心感を感じていただけるものにするには、それこそ“普通”ではない苦労の連続でした。

RPGでは実績のないメーカーから出た、続編ではない新規のタイトル、ということで敬遠している方もいらっしゃるかと思いますが、RPGが好きな方なら必ずおもしろいと感じていただけるものになっていると思います。

異形の者達が蠢く世界

ボルフォス



機種：PS　メーカー：ナムコ　ジャンル：S・RPG
発売日：01・2・22　価格：5800円

ここに注目 なんといっても韮沢氏デザインのクリーチャーだが、そのイメージを損なわず、ゲームシステムとうまく融合させている作り込みが秀逸。

傭兵となってクリーチャー軍団を指揮し、依頼をこなしていくミッションクリアタイプのSLG。クリーチャーの息遣いまで聞こえてきそうな唯一無二の世界観についてこられるか？

新たなる世界

ジャンクの山々、群生する奇怪な植物、鮮やかな彩りの土地…混沌とした悪夢のような世界に、クリーチャーたちが蠢いている――本作のイメージはかなり強烈だ。中世でもSFでもファンタジーでもない。形容する言葉が見つからないほどオリジナリティー溢れる世界とキャラクター。それもそのはず、造形界の第一人者である韮沢靖氏がキャラクターとクリーチャーデザインを手掛けているからである。

過去にも、氏のキャラクターデザインが起用されたゲームソフトは発売されてきたが、デザインばかりが突出した作品が多かった。筆者もいくつかプレイしたのだが強烈な個性をうまくゲーム部分で活かしきれなかった感がとても強く、残念でしかたなかった。しかし、ここにきてようやく納得のできる「韮沢ワールド」に出会えた。それが本作『ボルフォス』である。本作は氏が創造する世界をよく理解しており、ゲームを作り込もうという意気込みに溢れている。「イメージを壊さず、助長するような作り込み」とでも言ったらいいだろうか。それがうまい具合に融合しあい『ボルフォス』ワールドを形勢しているのだ。

己の信じる道を突き進め！

本作はクリーチャーを率いる傭兵集団トルーパーを指揮しながら、依頼されたミッションを繰り返すことで、ストーリーが進行していく。

ストーリーはプレイヤーが受けた依頼で分岐、変化するシステムになっていて、各国との友好度や主人公の性格を表すパラメーター、「アライメント」が大きな影響力を及ぼしている。アライメントは選択したミッションによりそのつど変化していき、性格（善・悪）によっては雇用できるユニットまでもが異なってくる。

最終的にストーリーは5種類に



韮沢氏がデザインした登場キャラクターやクリーチャーが100体以上登場。ギャラリーで鑑賞できる。

変化し、主人公シャルバスはそれによって全く異なった人生を歩むことになる。人々を助ける勇者になるのも、戦争に明け暮れる悪の帝王として生きるのも、すべてプレイヤーの選択次第なのだ。

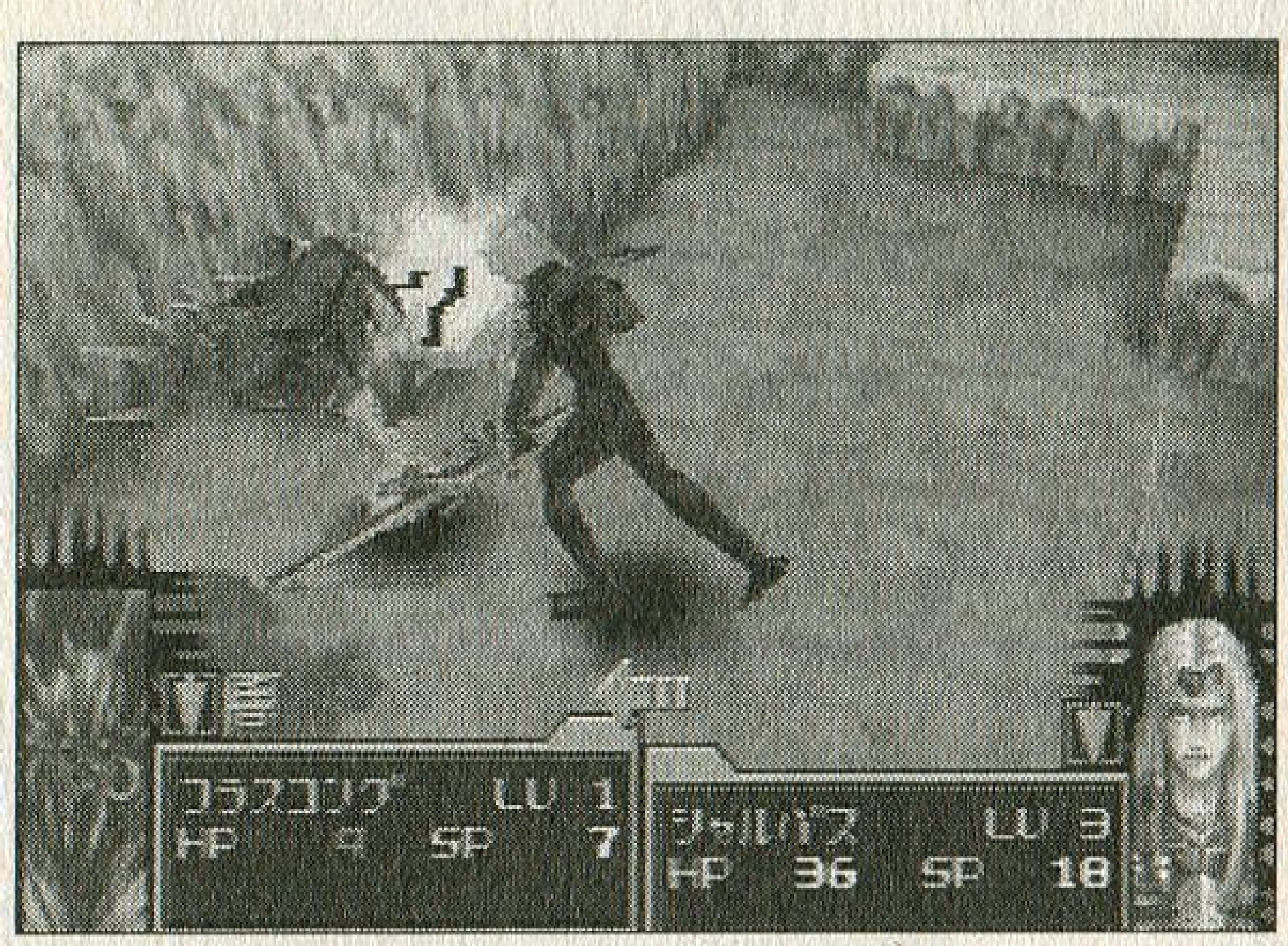
マイナーゆえの隠れた秀作

本作はアイテムの出現率やストーリー分岐の条件など、謎のベールに包まれている部分もあり、非常にやり込みがいのあるソフトである。

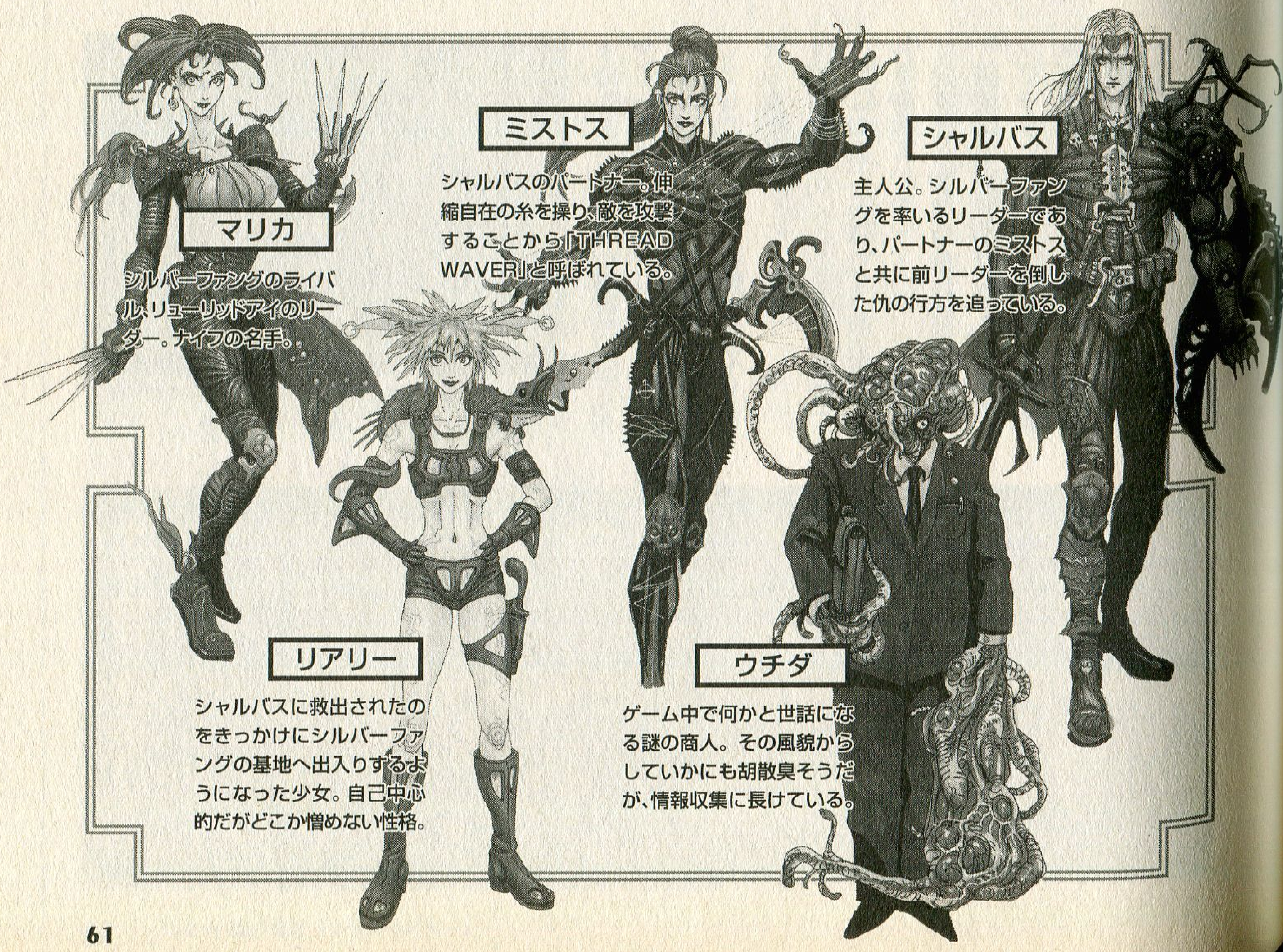
しかしながら、今でもユーザーの注目度は低く、マイナーな作品として扱われている。過去にリリースされている韮沢氏起用のソフト（『サ●●●●ル』『ウ●●ス』）が奮わなかったことで躊躇しているのだろうか？ それで二の足を踏んでいるのであれば実にもったいないことだ。本作の良さはプレイしてみれば一目瞭然。ナムコが良い意味でユーザーを裏切ってくれているのである。さらには今までのナムコイメージと全く異なる作品という意味でも、ナムコのゲーム作りに対するテンションの高さが感じられるのである。

まさに韮沢靖氏とナムコのダブルネーム作品が『ボルフォス』なのだ。

ちなみに、プレイしているとたまに行き詰まる場合があるが、攻略本を見ようとしてもどこからも出版されていないので、必ず自力で解かなければならない。こんなマイナーゆえの恩恵（？）も備わっているので挑戦する場合はそれなりの覚悟をするように。



バトルは様々な地形で構成された高低差のある3Dマップで行われる。ユニットがやられると地中から墓が…。



明日の生き抜くためのブリーフィングルーム

傭兵稼業は死と隣り合わせ。依頼を必ずこなしていくためにも『ボルフォス』ワールドをよく理解しておこう。

国家勢力とクリーチャーの生態系について

この世界には主となる3つの国家勢力があり、そこには様々なクリーチャーが生息している。

①イクアイプ

ジャンクに覆われた荒涼とした地域にある国家。LSIという特権階級による合議制を敷く。LIMITED METALと呼ばれる強力な軍隊を持っており、軍人がリーダーシップをとることも多い。

●イクアイプ生息型クリーチャー

強固な装甲で身を固めているため、防御力が高い。インダストリアルと呼称される。雷の属性。

②アステニア

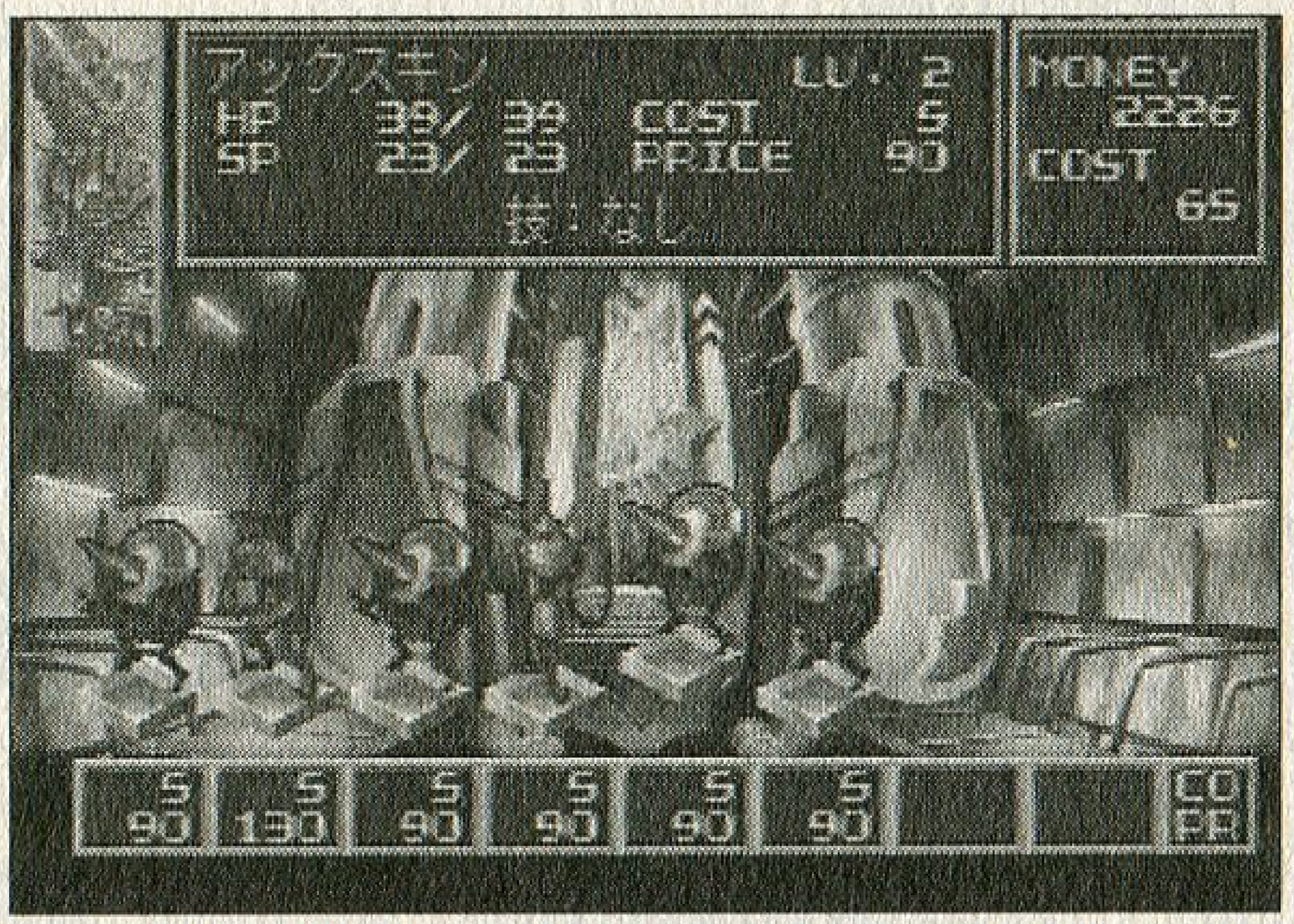
闇に覆われた湖沼地域を支配する国家。勢力下のレーベル(町)から選出された代表者による共和制。水を畏敬し、シャーマンに対する尊敬の念を持つ宗教国家のイメージが強い。MAX SHRECKという正規軍を持つ。

●アステニア生息型クリーチャー

黒や赤をベースにしたフェティッシュな外見をしている。機敏に動くタイプが多い。水の属性。

③カルデアランド

比率がデタラメのガラクタが寄せ集まる地域に位置する王政国家。混沌としていて、あまり統制がとれていない。



ユニットの雇用は種族や移動タイプなど考慮しながら行う。自ら雇われたいと尋ねてくるユニットもいる。

●カルデアランド生息型クリーチャー

サイケデリックな色彩をしていてクセのある嫌な攻撃をしてくる。火の属性。

④独立勢力

どこの国にも従わず、独自のルールを守っているレーベル。ほとんどは国家間の国境地帯に位置する。

●国境地帯生息型クリーチャー

グランジと呼ばれていて世界の中心部、国境間に生息している。姿は定まっていない。

出撃前には忘れずに

オペレーションモードに登場するシルバーファングのアジトは、自軍の管理を行う場である。ミッション選択、情報の入手、ユニット雇用、アイテム売買など出撃する前に確実に準備を整えておくべし。

また、アクセサリーやジェムを装備させる工房、ミッションで捕獲したユニットと面会を行う牢獄、死亡ユニットをワンサーとして復活させる墓場もあるので状況に応じ上手く利用したい。



ミッションの選択により主人公のアライメントが変化し、シナリオ進行に影響する。

トルーパーの心得

ミッションを選択し、出撃するとクエストモードに移る。戦闘は自軍と敵の行動を交互に行うターン制。それぞれのマップに設定された勝利条件を満たすとクリアとなる。ユニットを配置したらスタートだ。

ユニットは直接攻撃型、間接攻撃型、特殊攻撃型があり、さらに物理、火、水、電気の属性が備わっている。ミッションに応じてユニットを用意するのだが、ここでユニットにカスタマイズを施しておくと戦況が有利に傾く。

ユニットはアクセサリーやジェムで強化することができるのだが、中でもジェムを使った能力の追加は効果的で、戦闘で絶大な威力を発揮する。例えば、火属性の攻撃が行えるレッドにシアンを組み合わせると麻痺攻撃の能力が追加されるといった具合。組み合わせによって効果は変化するので、工夫すれば戦闘がグッと楽になるのだ。

そのほかにもミッションを遂行するためのテクニックを挙げてみよう。

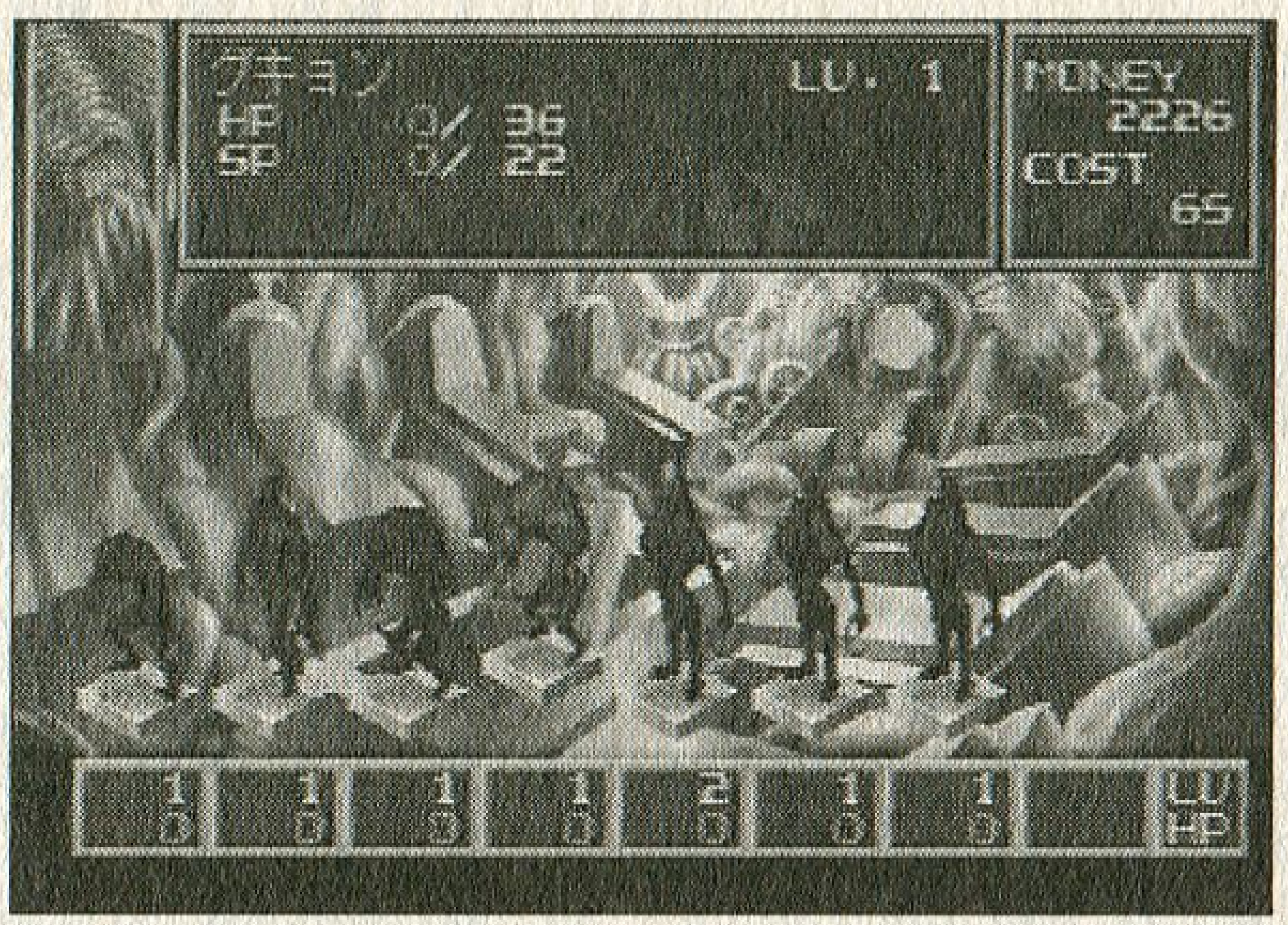
●苦手な種族で攻撃

クリーチャーには3すくみの特性があり、攻撃をする際には弱点となる相性で攻めるのが鉄則だ。

イクアイプ∨アスデニア
アスデニア∨カルデアランド
カルデアランド∨イクアイプ

●クリティカルを狙え！

うまく戦闘を進めるポイントとしてはユニットの後方や側面から攻撃すること。うまくいくと「Back Attack」「Side Attack」と表示され通常よりも大ダメージを与えられる。敵側も同じ条件だ。



使い捨てのユニットワンサー。ワンサーが倒した経験値は他のユニットに振り分けられるので意外と使えるかも。

●ワンサーを活用

秘術を用い死体を甦らせて作った即席戦士ワンサー。ユニット雇用と違いお金がかからないため、臨時の兵士として参戦させることができる。HPがゼロ、クエストが終了すると灰になる。

●敵ユニットの捕獲

瀕死のユニットに隣接し、捕獲コマンドを実行すると捕虜にできる。クエストモード終了後、牢獄で面会すると仲間になったり、アイテムを出したりする。

クエストが終了すると、クリアランクが表示され、高ければ高いほどトルーパーランクが上がっていく。逆に低ければ、ランクがダウンしていく。クエストではムダな行動を避けて、的確に的を撃破していくことが大切だ。有名になると報酬のいい依頼が舞い込むのだ。

制作者コメント

クリーチャーの存在感

株式会社ナムコ
『ボルフォス』プロデューサー
田中 豪 氏

ゲームをプレイしてもらう方々に一番伝えたかったのは、「クリーチャーたちが当たり前な存在としてそこにいる、そんな世界の空気、におい」です。

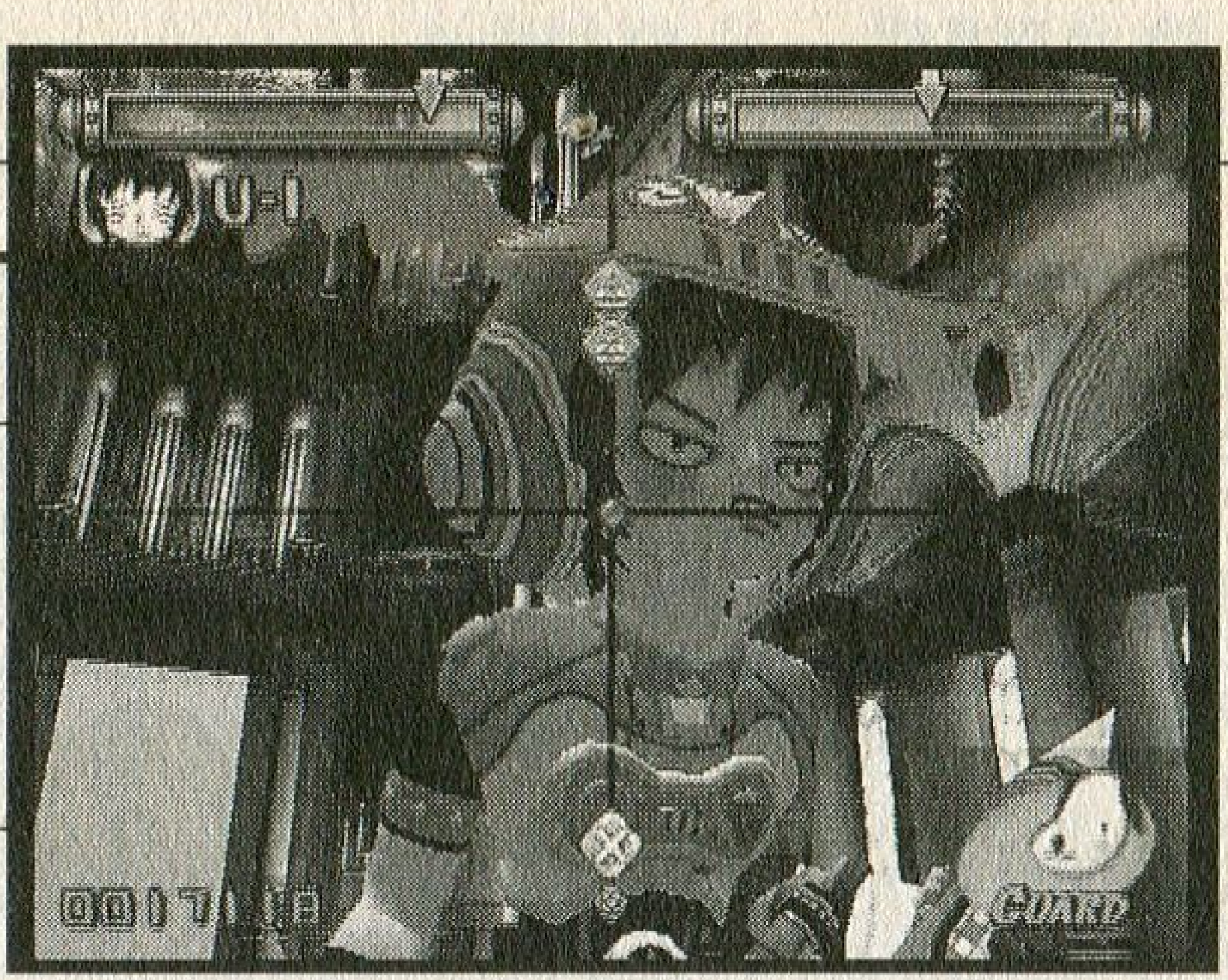
制作作業を進めるにあたり、常に念頭においていたのが「ボルフォスワールドのクリーチャーたちは、ミュータント（突然変異体）ではない」ということでした。これはクリーチャー及びキャラクターデザインを担当していただいた韮沢靖氏が、ミーティングの席上で強調されていたことです。大事な一言でした。これを聞いていなければ、出来上がりの形はまったく別物になっていたでしょう。

作業の過程では、韮沢氏のクリーチャーデザインに対する真摯な姿勢を幾度となく目の当たりにし、感銘を受けました。その一端でもプレイヤーの方々に感じ取っていただければ、これに勝る喜びはありません。

ちなみに私の中では、今も数多のクリーチャーたちが、いきいきと世界を駆けまわっています。

イカした演奏で敵にアタック！

ギタルマン



機種：PS2　メーカー：コーエー　ジャンル：ACT
発売日：01・6・21　価格：5800円

ここに注目　従来の音ゲーにはない、演奏している感じが楽しめる操作感と、敵を倒していく対戦バトル形式で、やり応えは充分。326のイラストと音楽が絶妙。

ほかのコーエー作品と比べて若者の支持が多い『ギタルマン』は、326が描くポップなキャラクターと「青春音楽」が融合した「バトル音ゲー」だ。アナログスティックを使って実際に演奏しているような感覚を楽しみながら、キミは真のギタルマンになれるか？

音ゲーに新しい風

一時期、ゲームセンターでコナミの『ビートマニア』や『ダンスダンスレボリューション』を中心にブームになって盛り上がっていた「音ゲー」。家庭用でも『パラッパ』や『バストアムーブ』などが人気となったが、最近はそれも落ちついてきたと思う。

音楽を演奏したり曲に合わせてダンスを踊ったり、ルールは色々あるのだが、どれも「いかに音楽に合わせてうまくボタンを押せるか」という基本操作は変わらない。

そのため新作よりも、ゲーム中の曲数を増やした〝続編〟の数は増えてきているのだが、遊び方と、遊ぶソフトが決まってきてしまっているだけに、新しいタイトルは生まれにくくなってきているのかもしれない。

しかし、この『ギタルマン』は、そんな音ゲーの世界に新しい遊び方をもって挑戦してきた、そんなイキの良いタイトルなのである。

326のデザインと青春音ゲーの融合

若者を中心に人気を得ているイラストレーター326（ナカムラミツル）が、今回初めてビジュアルプロデューサーとしてゲームの制作に関わっている。326の描くキュートでカラフルなイラストが3Dとなって、縦横無尽に動き出し、物語を繰り広げているのだ。

そして、なんといっても音ゲーのキモである音楽のセンスがいい。『ギタルマン』の音楽プロデュースを担当しているのは人気上昇中の音楽ユニット「COIL」。

覚えやすいフレーズと、多岐にわたった音楽ジャンル。全ての曲に「アナログ」っぽさを大切にしているCOILの音楽と、326のあたたか味のある絵柄が見事にコラボレイトして、どこか青春を感じるハートフルな『ギタルマン』の世界を作り出しているのだ。

伝説の楽器武器「ギタル」を弾きこなせ！

夢はあるけどとりえはない、ちょっと冴えない主人公〝U-1〟が、伝説の楽器武器「ギタル」で、次々と現れる敵を倒し、やがて少しずつ成長していくというストーリー。ゲームは音楽バトルを中心に進んでいく。

基本的な操作方法は2種類。画面中央にある「アタックポイント」に向かって上下左右から○×△□マークが近づいてくるので、ポイントと重なったときにタイミン

グを合わせてボタンを押す「ガードモード」。これはほかの音ゲーとあまり変わらないので、すぐに慣れると思う。

そしてもう一つは、トレースラインにスティックの方向を合わせて、画面中央に向かってくる「フレーズバー」の頭がアタックポイントに重なったところでボタン（ここではどのボタンを使用してもいい）を押しつづけ、バーが切れたところでボタンをはなす操作。

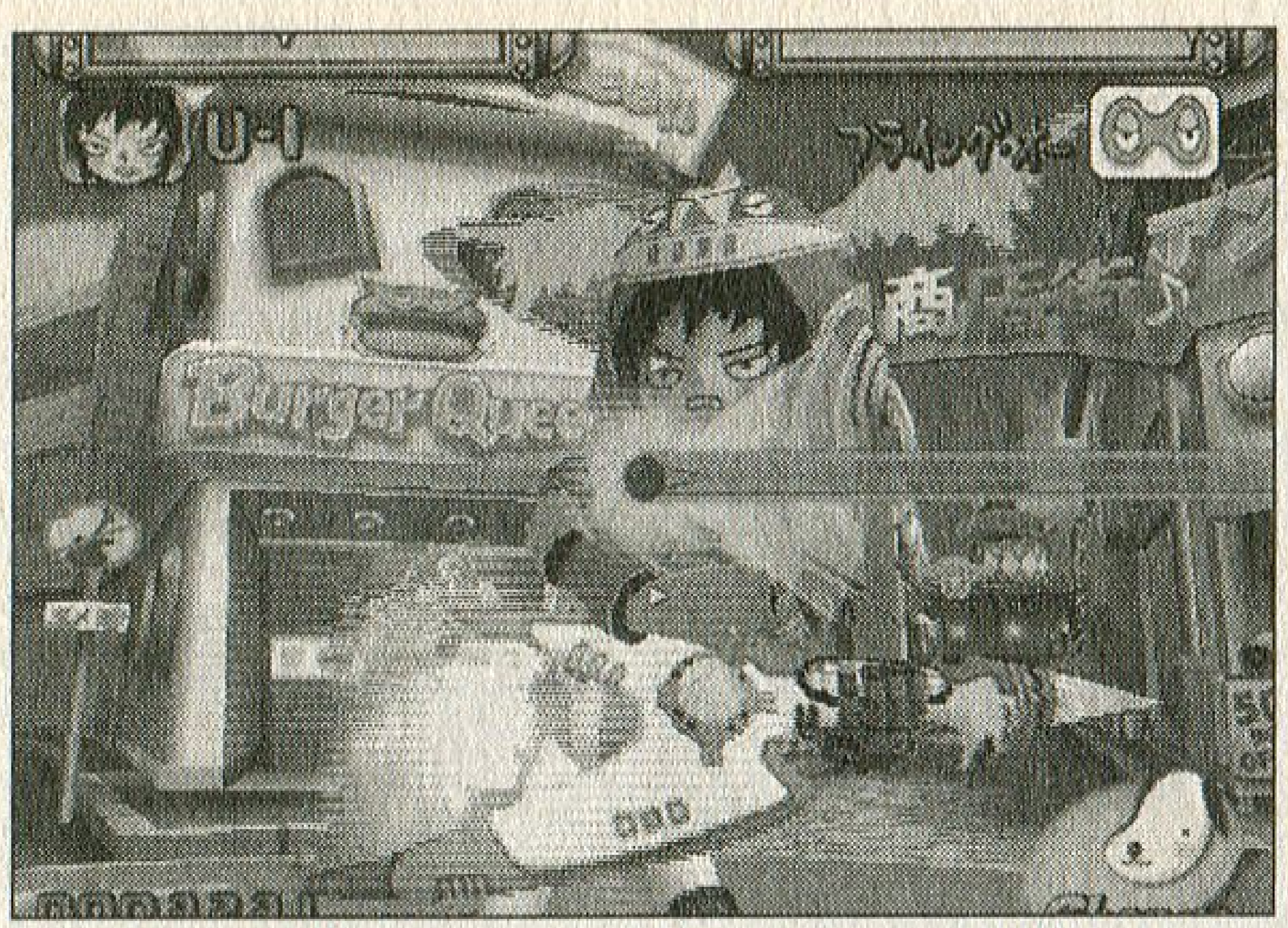
普段使いなれていないアナログスティックなので滑りやすく、しっかり回して入力するように注意しないと、トレースラインをなぞっているつもりが微妙にバーから外れてしまうことがあるという問題点はあるが、片手で方向を決めてもう一方でボタンを押すという操作は、これまでのゲームではなかった〝演奏している〟感覚を体験させてくれる。とくに専用コントローラーを使わなくても、普通のコントローラーで演奏感覚を味わえるのがゲームらしくて面白い。

一つの曲は三つのパートに分かれていて、まず「チャージ」で自分のパワーゲージを貯める。

次の「バトル」でアタックとガードに分かれ敵と交互に演奏する。バトル中は、自分と敵のパワーゲージの残量によって、フレーズがいくつものパターンに分岐していく。

敵のパワーゲージが少なくなるまでフレーズを繰り返し戦うことになるので、はやく敵のゲージを減らさないと一曲がとても長くなってしまうぞ。

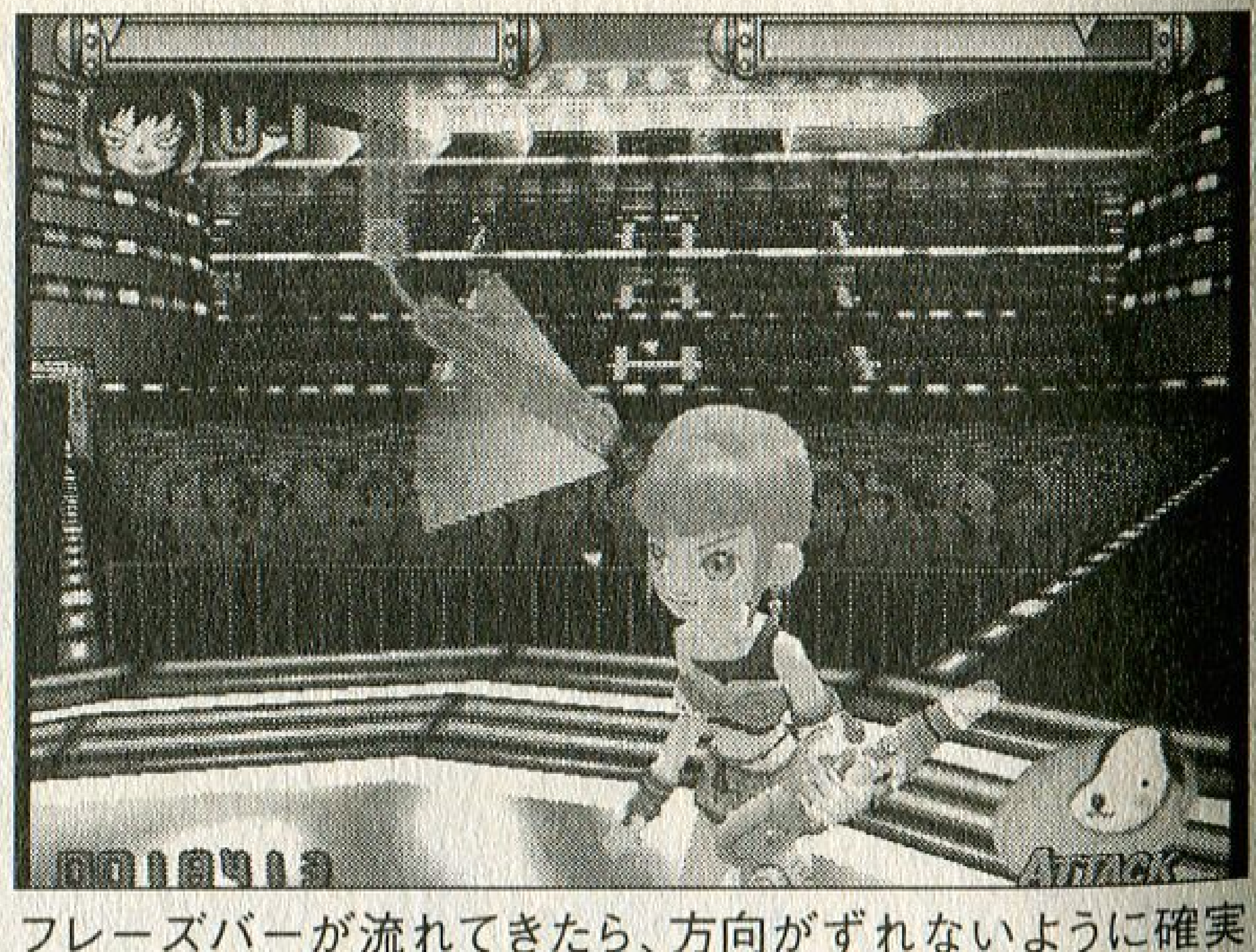
そして、敵のパワーゲージが一定の値になったところから「ファイナル」で、最後の追い込みをかける。



ゲーム中は操作に集中するあまり、なかなか背景のグラフィックまでは見れないけど、細かいところまでユニーク。

ステージクリア後には、プレイ中の判定（MISS、OK、GOOD、GREAT）の割合とゲージの残量から、S、A～Dの5段階で演奏を評価される。

ちなみに、クリアのごほうびとして、そのステージのムービーを「Theater」モードで見直すことができるようになるのと、ステージごとで定められたキャラデータを「Collection」モードで見ることができるようになる。クリアの仕方によって手に入るキャラが違うので、すべて集めてみよう。



フレーズバーが流れてきたら、方向がずれないように確実にアナログスティックを入力しよう。



本編以外も要チェック　ギタルマニアのススメ

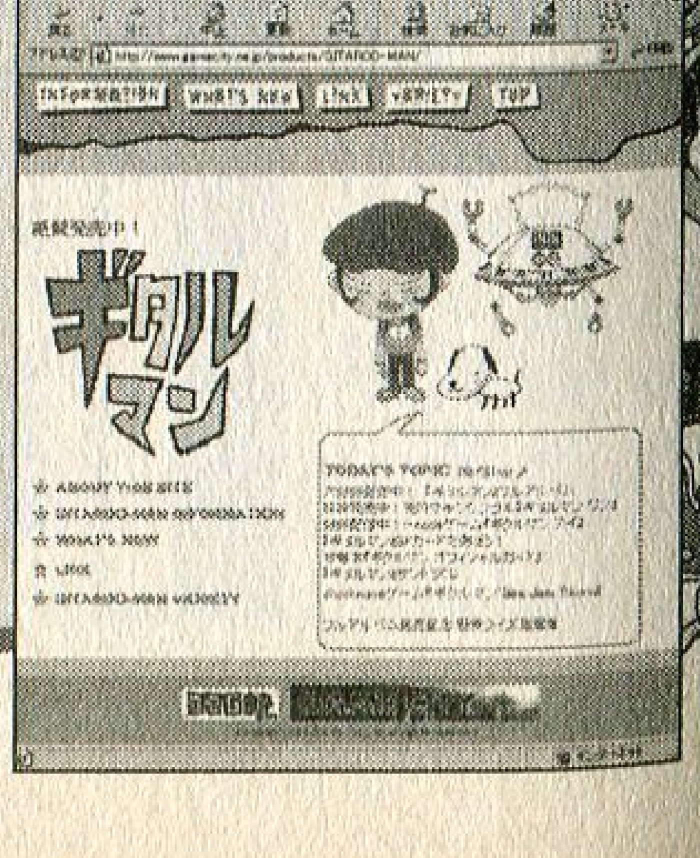
『ギタルマン』本編以外にも充実したラインナップが揃っているので、ちょっとだけ紹介しよう！

【ギタルマンワン】
『ギタルマン』本編のバトルステージをひとつ収録されている他、ミニゲームなど『ギタルマンワン』だけのオリジナル要素がてんこもりなのだ。価格も1500円と安価なので、試しにプレイしてみたい人にはぜひおすすめしたい。

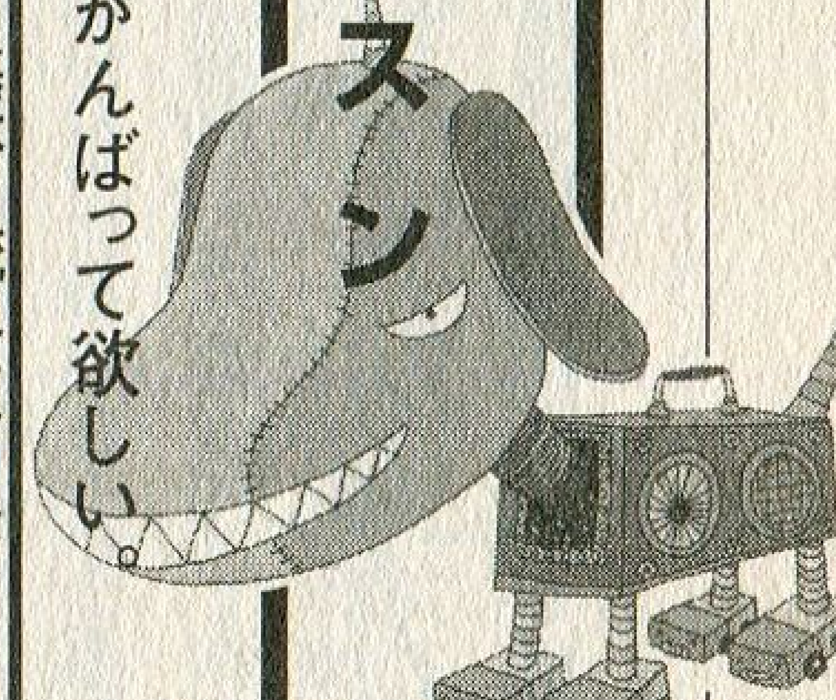
【ギタルマンアイ】
iモードで配信されている（月額200円）。U-1の相棒プーマを、色々なコンテンツで遊びながら育てられるぞ。

【オフィシャルサイト】
ネット環境のある人は、オフィシャルホームページもチェックだ！

▼ギタルマンオフィシャルサイト
http://www.gamecity.ne.jp/products/GITAROO-MAN/



真のギタルマスターを目指せ!
わんポイントレッスン



このゲーム、唯一の問題が「難易度が高い」ということ。

ゲームに収録されている曲数が少ない代わりに一曲一曲が長いので、ちょっと気を抜くとミスが続いて最後までプレイできなくなってしまう。

また、曲のバリエーションが豊富というのも長所なのだが、そのぶんステージごとに曲調の変化が激しく、このゲームを難しくしている要因だったりする。

曲のテンポを体で覚えても、次のステージで曲調が一変してしまうので、リズムに馴染むまでがちょっと難しいのだ。

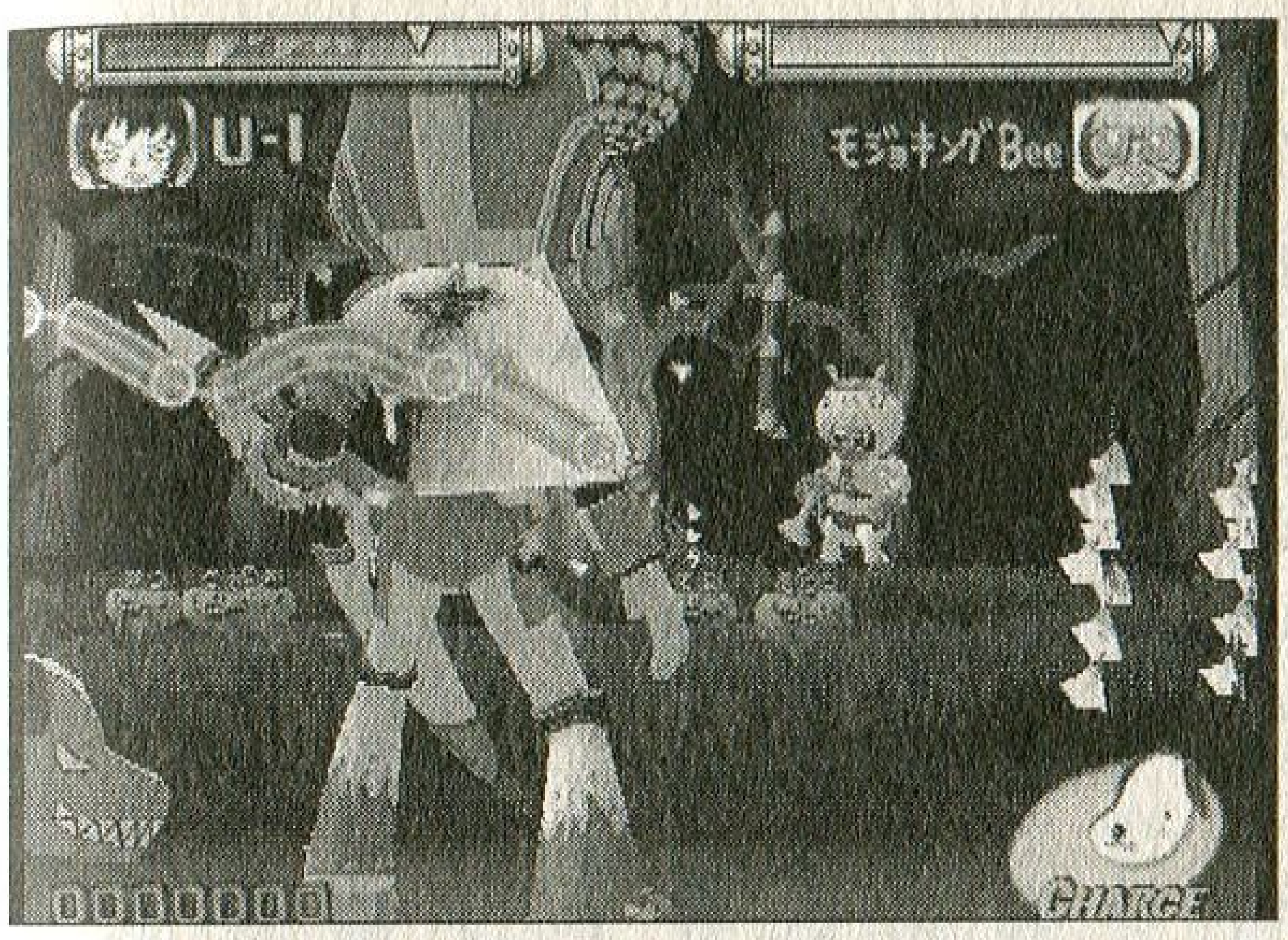
EASYモードもあるにはあるが、パワーゲージが減りにくいだけで、コマンドは変わらないので、結局はテンポを掴むしかない。しかし、それだけに遊び甲斐がある。

各面ごとに、ひっかかりやすいポイントをあげたので、そこに注意しつつ、がんばって欲しい。

しっかり基本と流れをマスター 第1ステージ

U-1が初めてギタルマンに変身する最初のステージ。

難しい操作も少なく難易度も低め。一つ一つのタイミングを合わせて、確実に入力することを心がけよう。「チャージ」「バトル」「ファイナル」までの基本的な流れを把握することができるぞ。



次のステージに進むたびに、その曲調の変化に戸惑う。曲に騙されず、画面のコマンドのみに集中!

思わずパラパラを踊りたくなる 第2ステージ

ガードコマンドを連続入力したり、フレーズバーが色々な角度に曲がりながら何回もボタンを押したりと、ここは後半のステージでも応用できる基本的なテクニックなのでしっかり踏まえておきたいところ。

スィートソウルのリズムを掴め! 第3ステージ

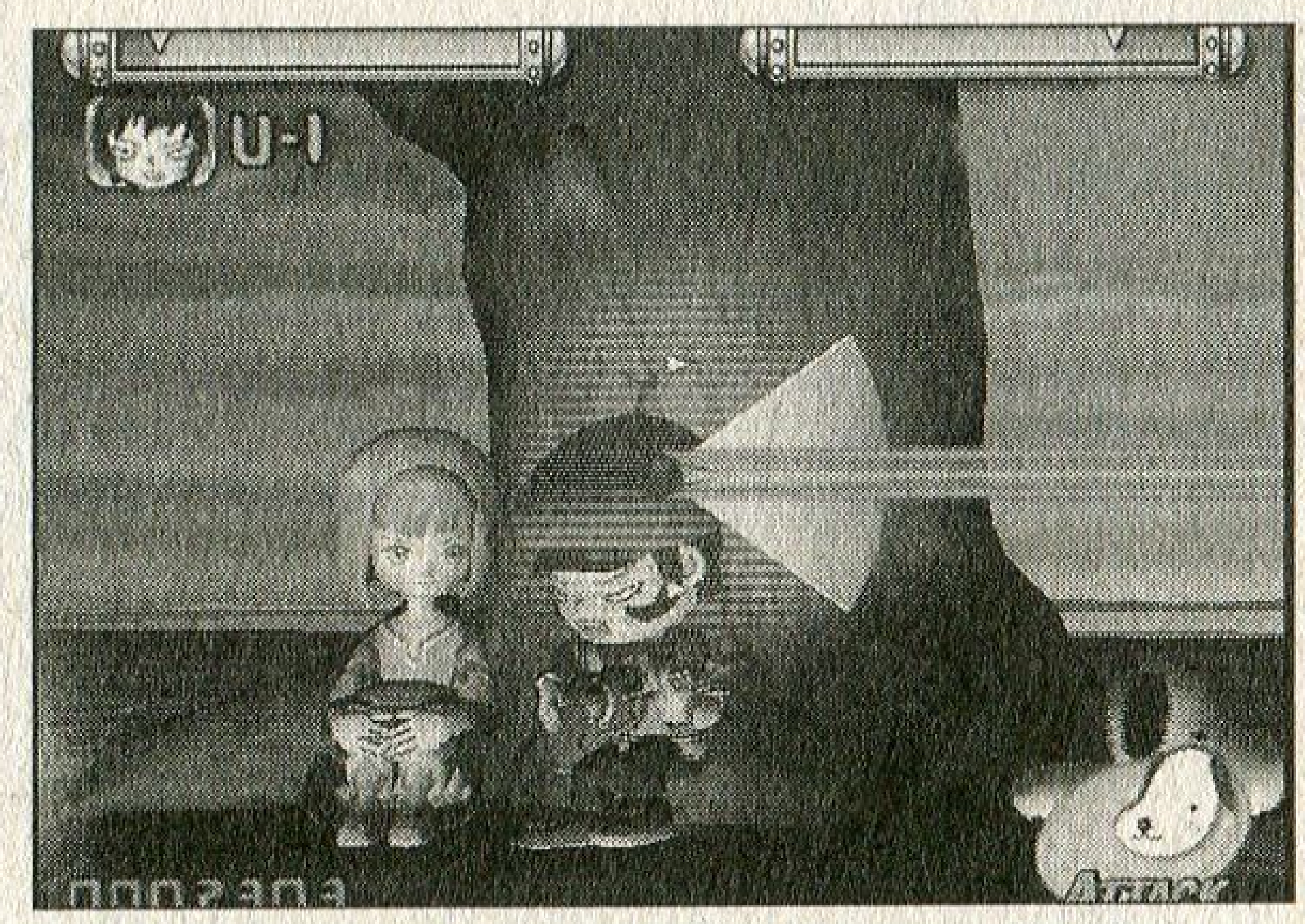
ここでいきなりアップテンポな曲調からソウルブルースに変わる。

頭に前ステージの曲と手の感覚が残っていて、非常に難しく感じるが、フレーズバーの流れはゆっくりなので、変則的なリズムに注意しながら落ちついてプレイしよう。

あ~、たべられちゃうよ~! 第4ステージ

亜空間をゆくU-1を食べようと追いかけてくるハンマーシャーク型ロボット〝ベン-K〟の攻撃をかわす「ガード」のみのステージだが、このステージから入力テンポが速くなり、操作が難しくなる。

このステージはフレーズ分岐がないので、すべて覚えてしまおう。



曲の終盤までくると、2人の距離が縮まって、だんだんいい感じのムードになってくる。がんばれU-1!

まったり? ロボット対決 第5ステージ

ベン-Kがなぜか巨大ロボットに変形しているこのステージ、曲調はスローペースなレゲエ。

チャージとバトルを交互に繰り返すので、長いフレーズバーをきれいになぞるのがクリアへの近道。

演奏テクニック青春編 第6ステージ

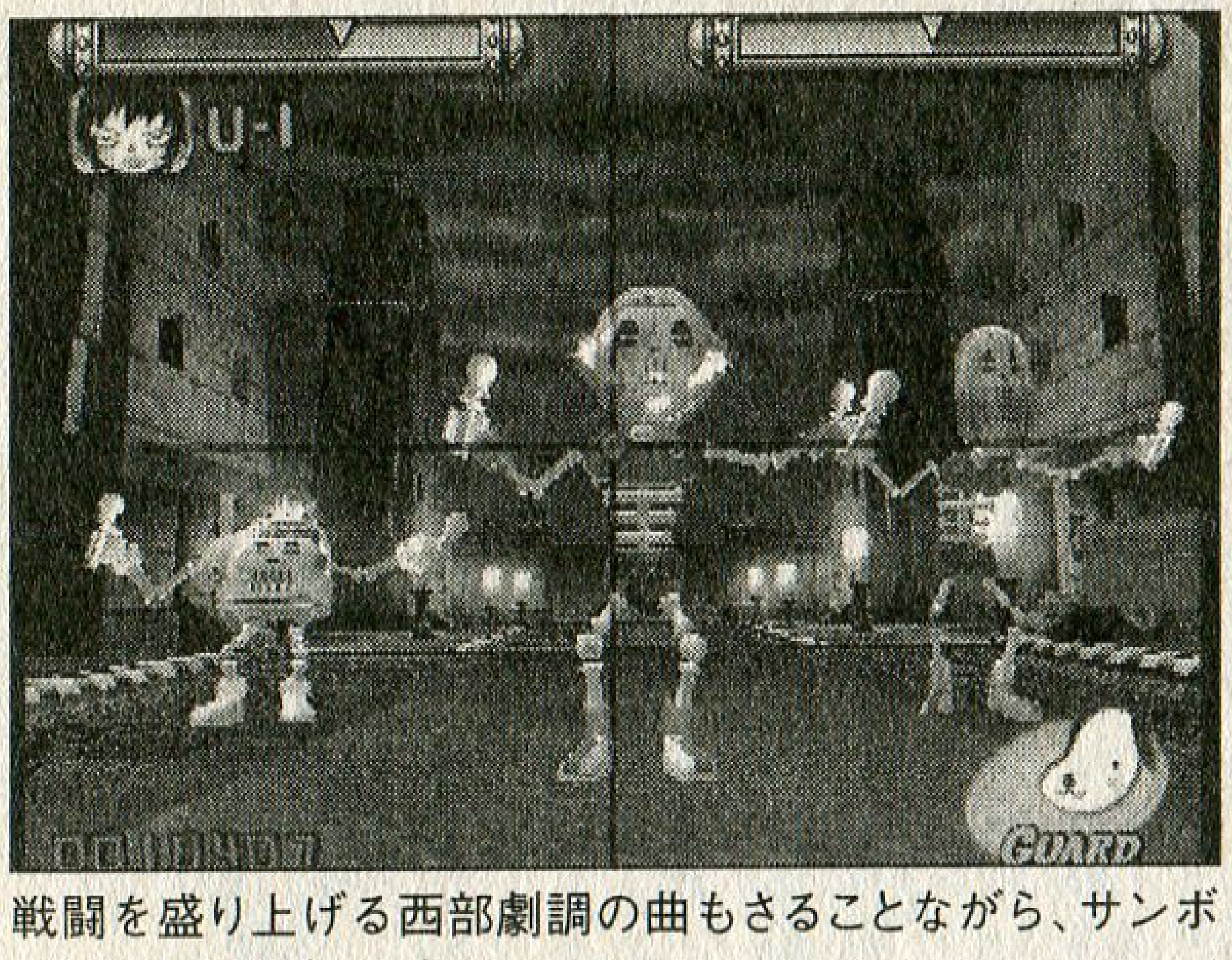
夕暮れの砂浜でU-1は、U-1が思いを寄せているピコちゃんによく似た〝キラ〟と出会う。甘く切ないフォークソングを完璧なス

ティックさばきで演奏し、彼女のハートをがっちりゲットしよう！

ここでは文字どおり、曲の最後まで「アタック」のみで演奏する。フレーズバーの連続で、指がアナログスティックからずれてしまいやすいので、フレーズバーとフレーズバーの合間に指の位置を修正しつつしっかりと入力しよう。

第7ステージ
全フレーズコンプリートを目指す？

このステージは、敵キャラが三人いるため、『ギタルマン』の中で最も敵キャラの演奏するフレーズの種類が多い。



戦闘を盛り上げる西部劇調の曲もさることながら、サンボーントリオのダンスもカッコイイ。

ある程度プレイングになれてくると、次にどのフレーズがくるか、パターンが分かるようになる。これは、キー操作が安定してきて、プレイ途中の得点やライフ残量が毎回同じになっているためなので、負けない程度に、わざとミス判定を出すようにすると、いつもと違うフレーズをプレイできる。

もちろん、次のフレーズを決めるにはランダムな要素もあるので、ぜひ色々なプレイを試して、全フレーズをコンプリートしてみて欲しい。

第8ステージ
このスピードについてこれるか？

全ステージの中でもハイスピードな、ゴスメタル調なステージ。

複雑なフレーズバーの連続があるので、方向をなぞることよりもまず、ボタンを押すタイミングを正確に。

第9ステージ
ちょっとのミスも命取り！

最強の戦士というだけあって、フレーズバーの流れは速いし、バーの入る方向が微妙に難しい。

後半から曲調ががらりと変わり、聴き覚えのある音楽に…。しかし、スピードが速くなっていて、テンポも微妙に違うアレンジなので、落ちついて正確に入力しよう。

最高の難易度を誇る
最高の難易度を誇る

アタックの連打が続く場所があるので、正確に回数を把握することが重要。チャージでどれだけパワーゲージを貯められるかがカギ。

あとは、これまでの経験を活かし、自分を信じてがんばろう！

制作者コメント

爽快感を楽しんで下さい。

株式会社コーエー『ギタルマン』ディレクター **下村幸生氏**

「新感覚ミュージックエンターテインメントソフト」「青春音楽ゲーム」とわかるようなわからないようなキャッチフレーズなんですが（笑）、結構このキャッチフレーズがしっくりくるゲームなんですよね。

まず、とにかくアナログコントローラーを使って演奏するときの、新しい感覚の爽快感は抜群です。ご多分に漏れず、「ゲームモニター」はいやというほどやったんですが、これが飽きない。だいたい誰がモニターしても楽しんでやってくれるんですよね。もう発売して2ヵ月ほどたちますが、死ぬほどやっているはずの私もまだ楽しんでいるほどです（笑）。

で、結構泣かせてくれるストーリーと326の詩が相まって、「青春」っていうちょっと恥ずかしい言葉も出てきたんですよ。フル3Dなのに2Dアニメっぽいムービーも、実はアニメーターさんに原画を描いてもらって、コマ数も落してカクカク動くような感じにして、アニメ独特のあのテンポ感が出るようにしています。

ステージ中のグラフィックのこだわりや、音ゲー最重要の「音」へのこだわりなど、書きたいことはたくさんあるんですが、ゲーム自体はとにかくそんなことは考えず、単純に爽快感を楽しんでもらいたいですね。

第1特集　まとめ

ハードとソフトの温度差はなくなるのか…

本誌Vol．5をお持ちの方は、今年のランキングと見比べてみてほしい。

単純な比較はできないが、去年のこの時期と比べるとソフトの売上は、全体的に20～30％減という状況になっているのだ。去年、このまとめに「売上が減ってきている」「続編モノばかり」ということを書いたのだが、それとほぼまったく同じ傾向が、さらに続いているということである。「続編モノが多い」というのは、SFCの携帯版という印象が強いGBAと、PS2が完全にPSの後継機と認識されたことによるPS時代のソフトのバージョンアップが行われた、という点も影響していることだろう。

だが、それにしてもランキング中にオリジナルタイトル（続編、版権モノ、スポーツでないもの）がおよそ1割しかないというは寂しい限りだ。

少しでもそんなゲームたちの力になれば…というか、いつもどおりのセレクトなのだが、オリジナルタイトルばかりをセレクトした10本（『クールボーダーズ』はちょっと違うけど、これは制作会社追悼の意味も込めて…）。中でも『セガガガ』は、表面的なゲーム内容もさることながら、裏に隠された制作者のゲーム業界へのメッセージ、そしてセガのハード事業撤退と合わせて、今年前半を象徴するゲームと言えるだろう。この本を読むようなコア？　なゲームファンには、ぜひとも遊んで欲しい一本である。

反対にハード方面を見てみると、こちらは嘘のように好調だ。3月に発売されたGBAはあっという間に200万台を突破し、PS2も順調に売れ続け600万台に迫る勢いだ。どちらにも共通する「過去のハードとの互換性」がハードとソフトの売れ行きの温度差を作り出しているのだろう。

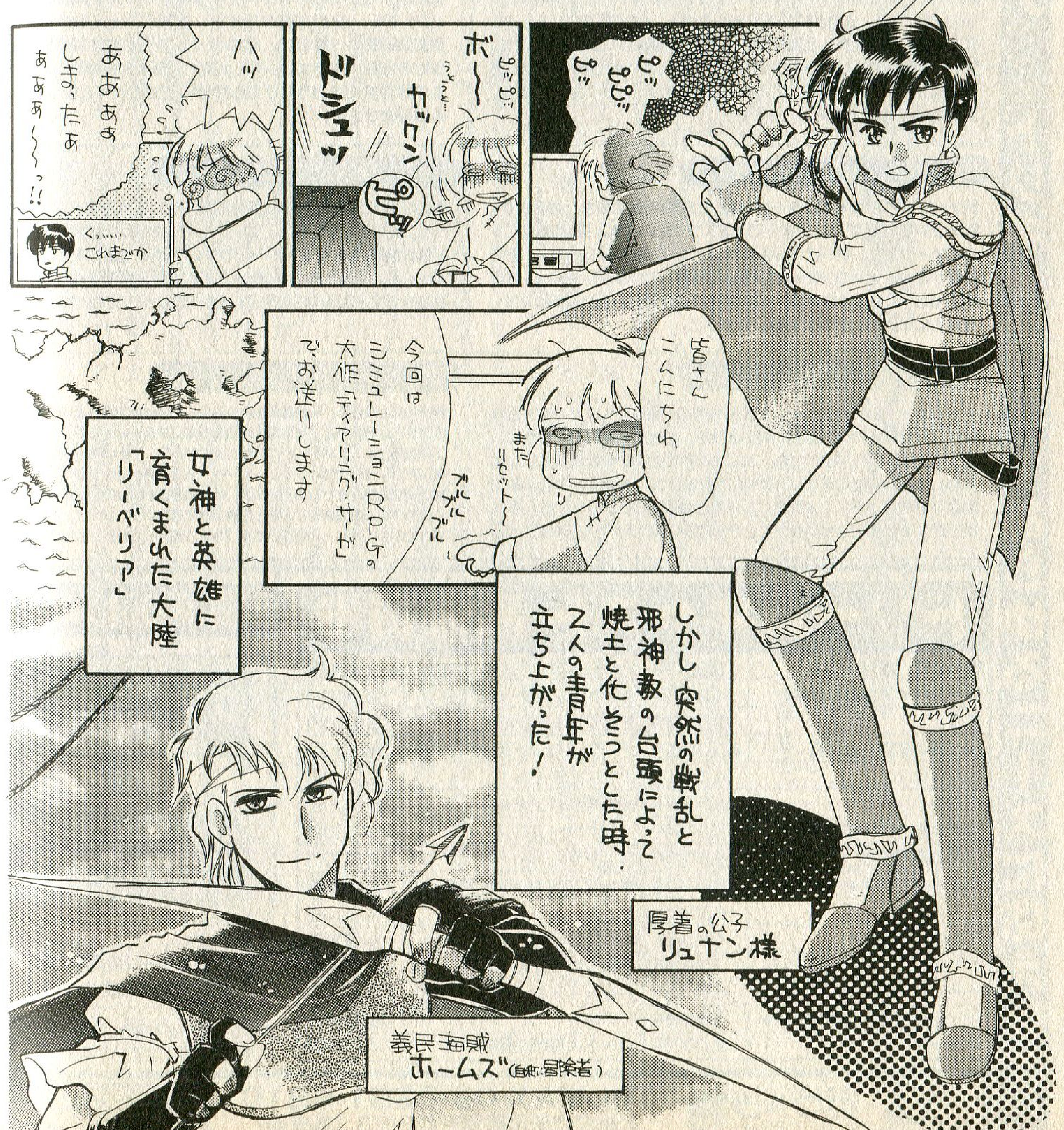
だからこそ業界は、完全に新ハードであるゲームキューブ（GC）に期待するのだと思う。任天堂自身がオリジナルタイトルを揃えようとしている点も好感が持てるところだ。ただ、初回出荷が50万台、そして看板であるマリオがまだ発売未定であることがちょっと不安ではあるが…。何にせよ、この本が発売される頃にはGCは出回っている。GBAとの連動ソフトも含めて、本誌としても気になるソフトがラインナップされているだけに、頑張って欲しいところだ。


また来年2月22日に発売と発表されたX・BOX、スクウエアが推し進めるオンライン構想など、今後の状況を変えうる要素はいくつも存在する。その華々しさは疑うべくもないが、過去の資産を活かすだけではなく、同時にそのハードの持つ新しい可能性を感じさせるゲームが登場してほしいと思う。

ゆりかごから墓場まで


第7回　ティアリングサーガ　ユトナ英雄戦記


佐藤アルミ



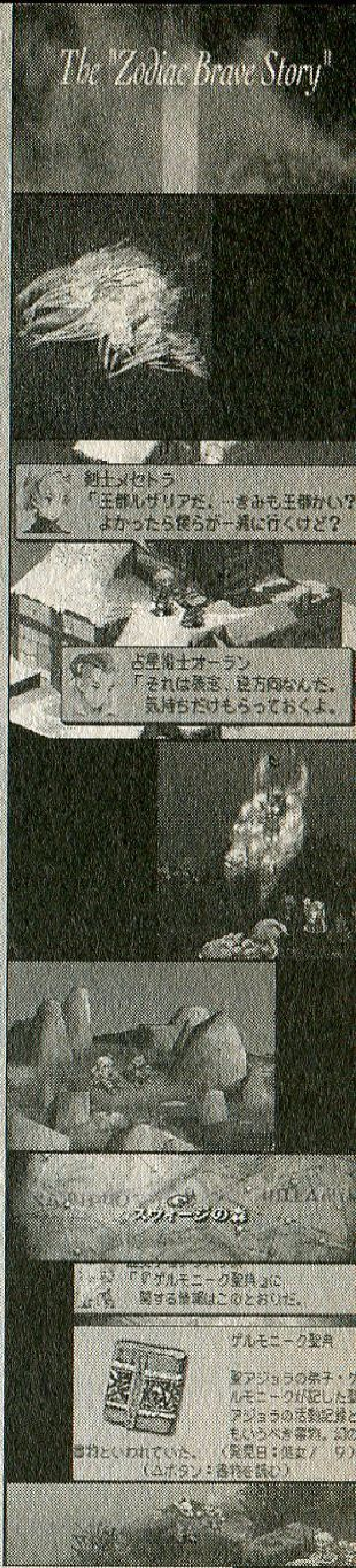


次々で仲間入りする
個性あふれすぎの
62人の味方ユニットを
駆使して戦い抜け！
敵でしか登場しない
ユニットもあるのだ
様々な職業・地形・
それぞれの成長率や
武器特性etc…
無限の組み合わせで
自分だけの同盟軍を
作るのだ！
ティアリング格言
「使・え・な・いキャラなど
存在しない！」
アタシのルカは
MAP7でLV20
だもーん♪
でも「勇者のあかし」が惜しいんだよ～。
立派になって
姉さん
うれしいよ
おてんばプリンセス
サーシャ
進め方によって
イベントや
出現キャラも
違って来るから
とても一回の
クリアではゲームの
全貌は把握
できないぞォ～。
途中で部隊が
2ヶに別れるし
ホームズ隊
清貧
リュナン隊
天然ギャル
カトリ
謎めき巫女
エンテ
名前覚えるの
だけでも大変～
え～とォ
サーシャの母はリーザ様で
父はベルト戦役で行方不明の
ロファール王…と…
横糸並に復雑～


でも・MAPが進むにつれて
キャラ達の表情まで
変化して見えるから
不・思・議☆
エステル？
私は守ってくれ
なんて
頼んでないわ
こんな
カンジで
LV.24で連続必殺
出しまくり Dナイト
所詮我々は
虐げられるのか…
フッ
丸腰ダークナイト
ジーク
強すぎて経験値を
ひとりじめしちゃうから
全部武器を取り上げ
られて、フタになってます
カーン
ジーさん
おつかれ様ス！
天駆ける最強お兄さん
ラフィン
敵増援部隊の人々
ウジャウジャ
ひ…ひどいっ!!
人民は盾
兵は駒ですぞ
リュナン様
オイゲンは
どう思う？
使い方を見てりゃ
分かるだろ？
山が低くて
前に出せない人々
ノートン するどいな！


各ユニット・キャラ別に武器を持ち変えただけでバトルアクションが変化したりも…
キラーン
バク転
公子の必殺
専用武器による攻撃が特にカッコイイっす!!
星よ
てらせ!!
とどけ エトワール!
メリエルさん
―しかし・真の主役は各MAPの攻略の面白さである!
どろり!
ぎゃー
増援があぁ
時々心臓に悪いんですが…
エンテはすばやくよけた!
ひょい
ぜー
ぜー
思わずリセットボタンにのびる手…
失敗して失敗して学んで試してリセットの嵐をくぐり抜け全員生存クリアを目指すのだ!!
…そして今日も東の空が明けて来るのです…
キャラ多すぎて全員描けないよ。
つーか死なぬーとストーリィ進まぬーキャラもいるけどよー
ハハ
太陽が黄色いや…
ぐきゅるる
エサー





ナイスゲーム
インプレッション

ファイナルファンタジータクティクス

奥山美雪Presents

「歴史」を見事に捉えた傑作

とにかく私は昔から「歴史」が好きだった。教科書に載せられた、たった一行の文章があらわす年表の向こうに、名もなき多くの人々の戦いと生命の営みがあり、後世に伝わることのない思いが存在しているのだと、考えるだけでわくわくした。だからゲームでも、この「わくわく」を味わえるのならどんなにいいだろうと、ずっと思っていた。

これまでにも、一つの帝国の興亡を数百年以上に渡って描いた『ロマンシング サ・ガ2』や、歴史に介入することによって世界を変えていく『グランヒストリア』など、歴史という長い時間をうまくゲームの中に取り込んだ名作はいくつもあった。しかしこの『ファイナルファンタジータクティクス（以下、FFT）』は、それらとは少し違った方向から歴史を捉えている様に思う。

ずっと連なっていく、小さな、けれどなんてたくさんの命

今さら詳しく紹介するまでもないが、『FFT』は、97年6月にスクウェアから発売されたPS用のSLGである。SFCで名作の呼び声高い『タクティクスオウガ』などを手がけた松野氏が、スクウェアに移籍して初の作品ということもあり、必要以上に注目された。けれど、せっかくめぐり合う機会があったゲームを、余計な先入観で見てはもったいないじゃないか。ソレはソレ、コレはコレ。そう思うだけに、私としては世間的な（特に発売当時の）評価の辛さが残念だった。

長く長く続いていく「歴史」という縦の糸、そして人々のそれぞれの思いが色とりどりの横糸となって織り成された、素晴らしい作品なのに…。

様々なベクトルを持ったキャラたち

OPでは、作中の時間から約400年ほどが経った世界の歴史学者、アラズラムの独白が流れる。本作は「デュライ白書」という書物に書かれた「歴史」をたどっているのだ。これまで広く流布していた歴史が嘘で塗り固められたものであったこと、真実の歴史があることをプレイヤーに体験させていく、というスタイルを取っている。ここが、これまで

歴史を題材とした作品との大きな違いだろう。歴史を変える、作る、ということよりも、もう少し客観的、俯瞰的だと言えばいいのだろうか。

ここでは、主人公やそのライバルといった、ゲーム的に重要な役割を持ったキャラも例外としては扱われない。すでに奔流となって一方向に向かい出した流れには、誰も逆らうことができないのだということがひしひしと伝わってくるのだ。そして、一人一人がどんなに無力であっても、それでもなお、歴史を形作るのは人なのだということも…。

貴族の庶子として生まれた主人公・ラムザの、「歴史を変えられるとは思えない」と言いながら、ただ目の前の真実を自分の意志で追い求めた生き方。ラムザの親友でありながら、身分がないというハンディをバネにして、ついには梟雄として名を馳せるディリータ。南天騎士団の参謀でありながら、戦争後、五年の歳月を費やして「デュライ白書」を書き上げ、それによって異端者の烙印を押されて火刑に処されたオーラン…。

確かに本作にも欠点は多数ある。戦闘人数の少なさ、魔法システムの理不尽さ、特に後半になればなるほど不安定さを増す主人公の描き方とストーリー。けれど、多少のことには目をつむれるほど、この小さな円盤の中に詰め込まれた世界は素晴らしいのだ。それを盛り上げているのが、この「デュライ白書」にまつわる400年という歴史の提示と、作中にお遊び的に入っている四つのサウンドノベル、「ウイユヴェール」「エナビア記」「ナナイ人生真書」「空想魔学小説」の存在だった。こんなにも深く「世界」を感じさせるゲームを私は寡聞にしてほかに知らない。

消えていく歴史の中の真実

思いっきりネタばらしになってしまうが、少々エンディングの話をしたい。というか、本作はなによりEDが素晴らしいので、語らずにはいられないのだ。

本作の結末は…実はあまり、気持ちの良いものではない。プレイヤーは皆わかっていることだが(何しろ、主人公たちの行動を記した「デュライ白書」は異端の書として封印されていた=真実の歴史は隠蔽されて、主人公たちは汚名を着せられていた、ということがOPですでにわかるからだ)、それでもなお、EDは、数十時間のプレイを終えた後のものにしては、重く暗いものだ。

主人公たちの生死は不明のまま。その葬式が行われている墓地。そして、最後の最後に描かれたディリータとオヴェリアの結末…。

「そうやって皆を利用して! …ラムザのように、いつか私も見殺しにするのね…!」

夫であるディリータを刺して叫ぶオヴェリアと彼女を刺し返すディリータ。よろけて蹲った彼の「ラムザ…おまえは何を手に入れた? オレは…」という呟き。

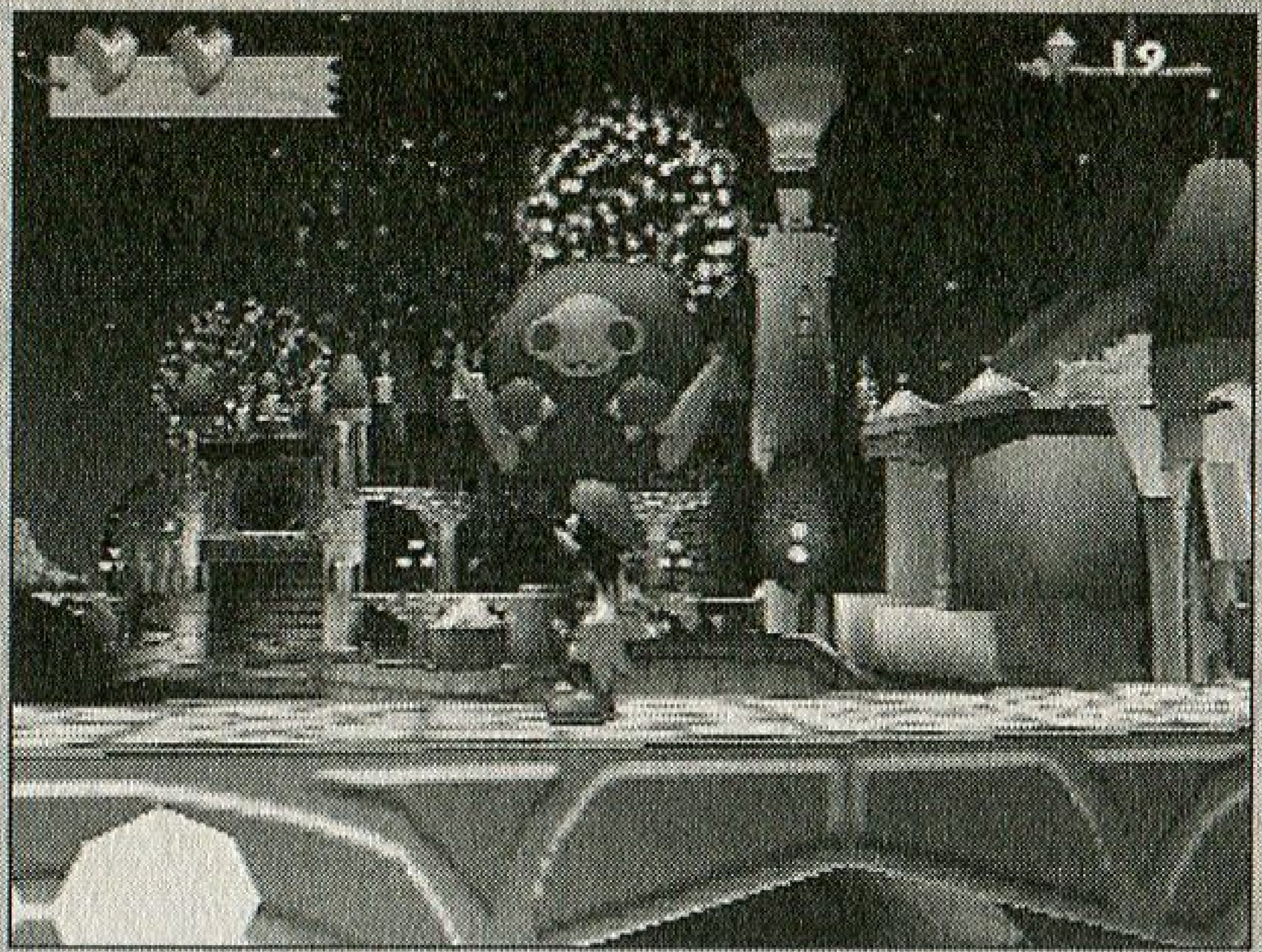
この場面については、「やりきれない」「報われなさ過ぎる」など、様々な意見があるようだが、敢えて私は、「これがあるからこその『FFT』だ」と言いたい。

主人公の行動を記した「デュライ白書」を異端とし、著者を火刑にしたのは、教会が真実の発覚を恐れたからだ。であればこの、悲しくも伝わり合うことのなかったディリータとオヴェリアの心のすれ違いもまた、歴史の闇の中に葬り去られた一幕だろう。本作で制作者が描きたかったものが、歴史の中に埋もれる人の生様である、ということならば、こんなにもそれにふさわしい結末はないように思う。

たかがゲーム、かもしれないが、今こうして生きている現実の私たちの後ろにも、語られることのない小さな命の瞬きが連なっているのだということを実感させられる作品だった。

とにかく、歴史好きにはたまらない一作。マイベストPS・SLGよ永遠に。

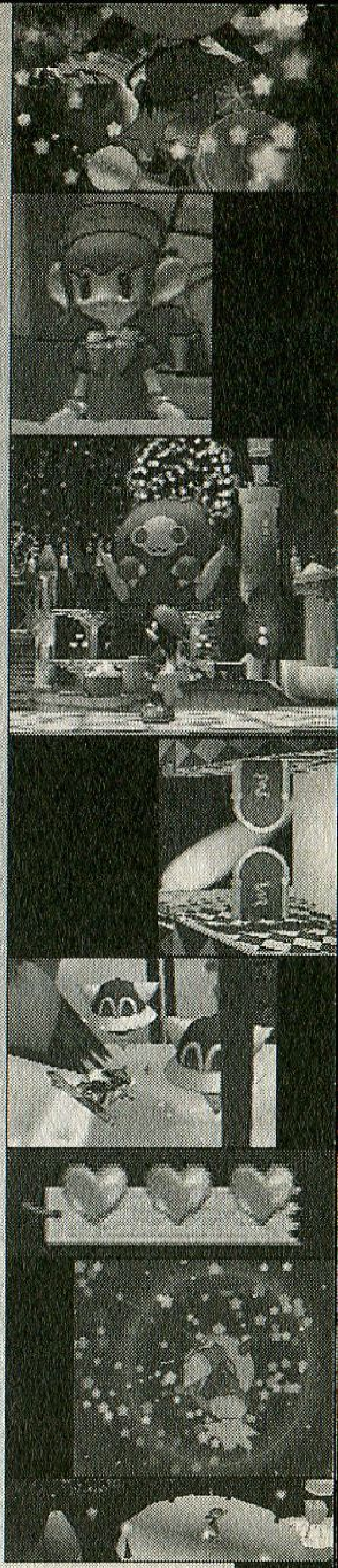
機種：PS　メーカー：スクウェア　ジャンル：SLG　発売日：97・6・20　価格：6800円



ナイスゲーム
インプレッション

風のクロノア2　世界が望んだ忘れもの

猫じゃらしPresents



初めてハマったアクションゲーム

はっきり言って、私のゲームの趣味はかなり偏っていると思う。じっくり考えるタイプのゲームが好きで、見た目なんかも地味な方がいいと思ってるくらいだ。

そんな嗜好を持っている私が、「かわいらしいキャラ」「綺麗なグラフィック」「アクションゲーム」「一見子供向け」な『風のクロノア』を好きになったというのは、かなり珍しいことだった。「好きになった」どころか、反射神経と指先のテクニックが皆無であるにも関わらず、ときにはコントローラーにやつあたりし、思い通りに動かない情けなさに涙しながらもクリアしてしまうなんて!

さらに恥を晒せば、実はプレイ中にクロノアの言葉まで口走っている。モニターに向けて、ミスすれば「はにゃにゃ〜」、ジャンプして「わっふー」…書いているとさらに恥ずかしさが増してくるが、事実なのだから仕方ない。一人こっそりと部屋でプレイしている分には害がないだろうと割り切って、かわいらしいクロノアの仕草や、ムゥの抱き潰したいようなかわいさに萌えているのだ。そしてもちろん、あの涙なくしては見られないエンディングでも、しっかり号泣しているという始末。

もう一度、夢の世界で君に会いたい

ここまでハマってしまっては、当然、続編であるこの『風のクロノア2 世界が望んだ忘れもの』への期待も膨らんでくるというものだ。

飛んで飛んで回って回って

そうしてプレイしてみた『風のクロノア2』は、やっぱり変わらずに面白く、爽快だった。ベース部分はヘタに手を入れず、『クロノア』の世界をより堪能できるような改良だけが加えられ、続編にありがちな「あれもこれもとやった挙句に破綻」ということは、少なくともシステム上では感じられない。

今回入った要素の中では、「砲台」の演出が実に素晴らしかった。これはマップ上の仕掛けのひとつで、「砲台」にクロノアが入る

と、勢いよく打ち出されて滑空するというものだ。クロノアの周囲をかける風の表現、大空に打ち上げられた花火の美しさ、町の中を縫うようにして飛ぶ姿…。この「砲台」や、上空高くまっすぐにクロノアを運ぶ敵などが加わったことで、作り込まれた美しい世界を、もっと広い視点から眺めることができるようになったのだ。中でも「ジョイランド大遊園地」面での、打ち上がった花火の中（当たり前だけど、花火というのは球体に広がる物なんだなあと実感できる）に連れて行かれた場面は、その高みから見渡すきらびやかな遊園地の姿と共に、ずっと記憶に残ると思う。

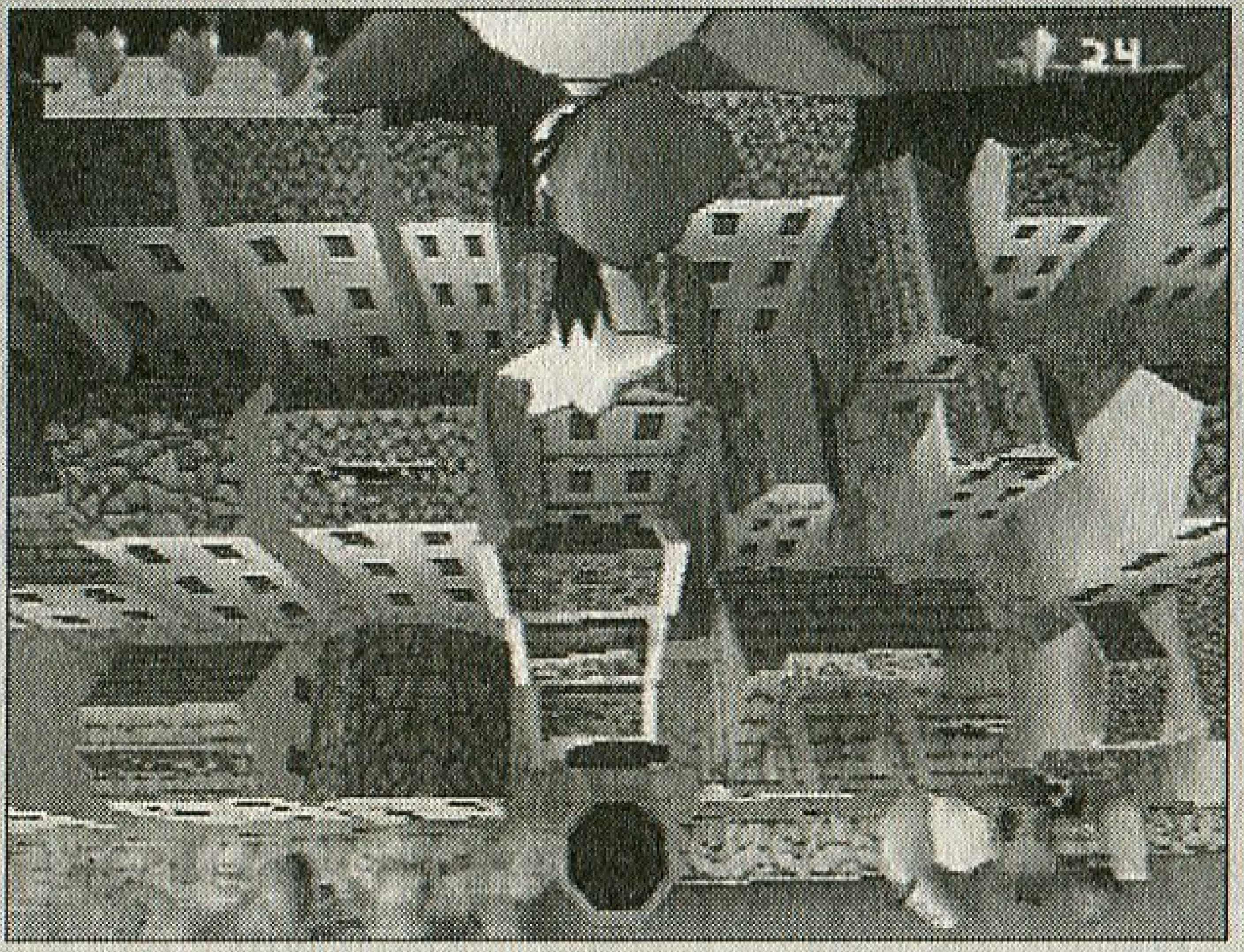
　まさにあの、ちょっと脱力モノのＣＭのとおり、「飛んで飛んで回りまくる」ようなクロノアの活躍が見られたのだ。

夢の旅人はどこへ行くのか…

　しかし、不満がないわけではない。ことにストーリーについては「今ひとつ」だった感がある。

　前作では、当初クロノア自身、あのファントマイルという世界の住人であるかのように（何も提示されなければ、普通プレイヤーははそう思いこむだろう）見せかけながら、次第に正体が明かされるという話の道筋が、実に素晴らしかった。前作でクロノアの正体がわかってしまっている中、今度はどんなお話を見せてくれるのだろうと思ったのだが…。残念ながら、前作以上の感動を味わうことはできなかった。

　クロノアはなぜ夢の中で異世界に呼ばれるのか？　現実世界での彼はどんな少年なのか？　クロノア自身は、前作で体験したつらい出来事を、今どう思っているのか？　…そんなプレイヤーの疑問に、この『2』では決して十分答えてくれたとは言いがたい。前作にあったような、ストーリーが進むにつれて湧きあがる不安感、緊張感のようなものは、薄かったと思う。



ここボルクは戦争ばかりしている街。その上空高くから見下ろしたり、空を飛んだりというシーンが多く楽しい面だ。ほかにも、スライダー系の雪山や、パズルが難しい美術館、真っ暗闇の泪の底など、バリエーションは豊かで飽きない。

　しかしそうは言っても、やはりラストには少し切ない思いが湧いてきた。エンディングでロロと別れるクロノアは、どこか寂しげでありながら、すでに別れの辛さを知った大人の顔をしていたように思う。前作でのヒューポーとの辛い別離から今回の冒険までの間に、彼はきっとたくさんのことを考えたのだろう。前作のラストで、まるでロロのように泣いて別れるのを嫌がったクロノアと、今回そのロロを慰めるクロノア…。

　ストーリー的に前作との繋がりがほとんど感じられないこの『2』だが、最後のこのシーンで初めて、クロノアの成長と彼の心の中の寂しさを見たような気がした。

　かつて自分が通った道を今辿っているロロに、「大丈夫」と元気づける言葉は、まるでクロノアが過去の自分に言い聞かせているようではないか…というのは、あまりにも穿った見方だろうか？

　もし『3』があるならば、この次こそは「夢の旅人」であるクロノア自身の心に目を向けた作品を望みたい。

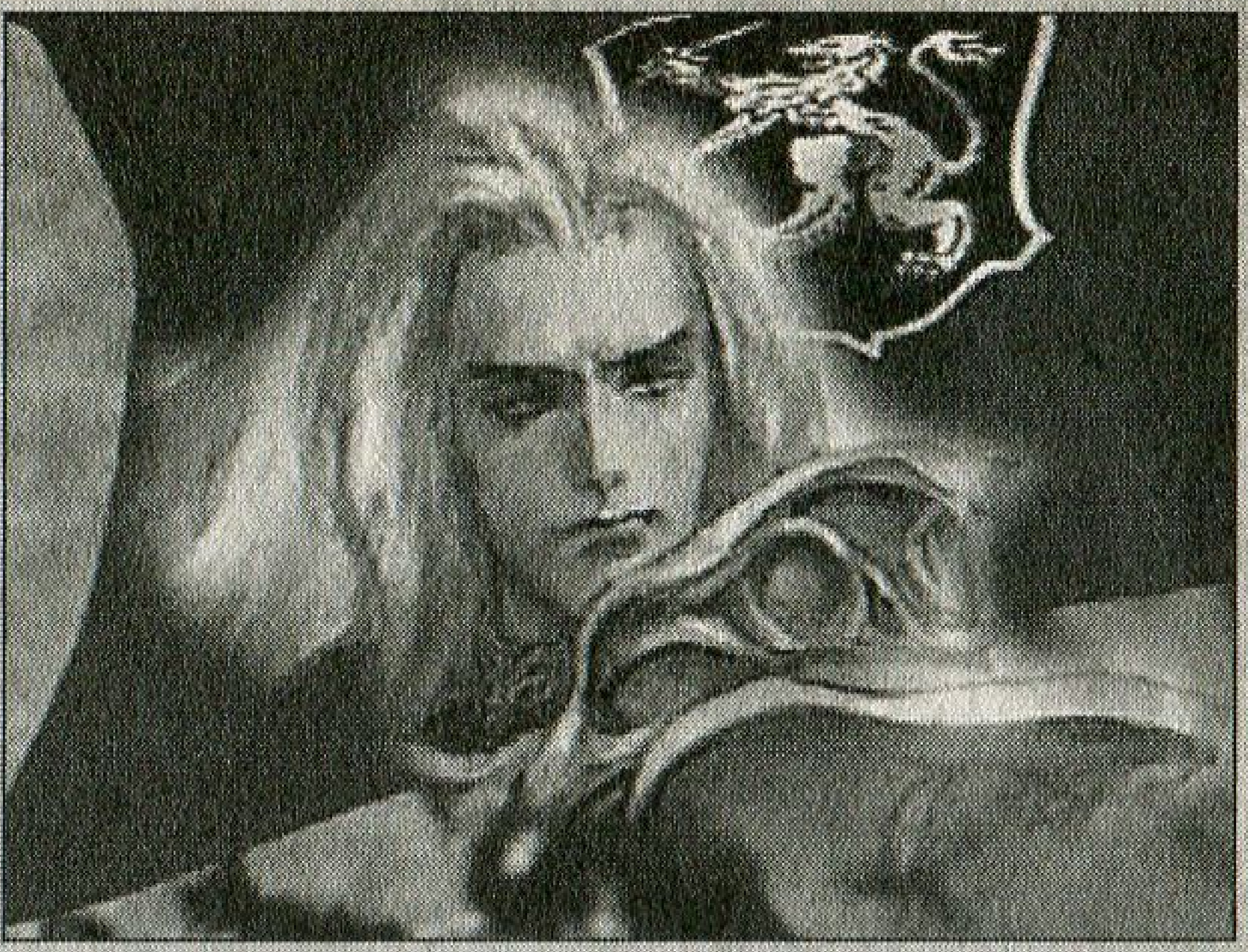
編集部より
　読者さんに大人気の『クロノア』。ファンが多いのもうなづける出来ですね。

機種：PS2　メーカー：ナムコ　ジャンル：ACT　発売日：01・3・22　価格：6800円

ナイスゲーム
インプレッション

ジルオール

真島聖子Presents





確かに見た目は地味だけれど…

『ジルオール』というゲームをご存知だろうか。コーエーから出ているＲＰＧなのだが、ちょっというか、かなりその印象は地味。アニメもムービーもなく、もちろんキャラはしゃべらず、末弥純氏のパッケージイラストは美麗だけれど色味が暗め、と来ている。けれど、そんな第一印象だけでこの作品を素通りしてしまっては、ゲーム生活を豊かにする機会を見過ごすことになりかねない。それほど熱いゲームなのだ。

　ざっと本作を説明すると、「世界の片隅から旅立った、名もない冒険者が、日々の依頼をこなすうち、大陸の歴史を塗り替える戦火の渦に巻き込まれ、やがては世界の命運をかけた宿命の戦いへと借り出されて行く――」

奥深い世界に支えられた本当の「自由」。

というもので、これだけならなんだかありがちな…と思われるかもしれない。でも、このゲームの最大の特色は自由度の高さと重厚なシナリオの両立にあるのだ。

　ゲームが始まると、一連の質問に答えて主人公を作成する。これもただ単に選べるキャラが複数いるというだけではなく、スタート時に置かれている場所にも状況にも違いがあり、その上、それぞれに用意されている導入イベントが「なるほど」と思わせるもののため、筋の通ったマルチスタートとなっているのだ。

　冒険の過程にも決まった道筋はない。文字通り冒険者として大陸を駆けまわってもよし、覇を競う国々を傭兵として盛りたてるもよし、大国の貴族となって中枢部に入りこむことだってできてしまう。旅の途中には、苦楽を共にする仲間にもいる。もちろん展開によっては、彼らが敵になる可能性もあるし、エンディングも当然マルチ。けれど本作のもっともスゴイところは、これほどの自由を持たせながらストーリーが希薄にならないというところだ。普通、ゲーム展開をプレイヤーの行動に任せようと思えば、ストーリーはでしゃばれないし、深く物語を語ろうと思えば一本道になりがちだ。ところが『ジルオール』は違う。

人が「自由」を感じるのは、自分を取り巻く世界がスカスカな状態の時ではない。

ありとあらゆる物がぎっしりと詰まっており、その濃密さの中に無限の選択と可能性が開かれていると気づく時にこそ、私たちは「何か面白いことができる」と、感じられるんじゃないか…と、まあ、これは実生活の感覚だけど、『ジルオール』をプレイしていると、ゲームの中でもこのことを実感してしまう。

マルチな展開と、重厚なストーリーという稀有の両立を支えている物は、ゲームの本筋以外に用意された魔道器探索、竜王復活、究極魔法入手など骨太のクエストを始めとした、大小合わせて800と言われるイベントの数々。そして、作りこまれた設定と奥深い世界観、作り手の想いをぎゅうぎゅう詰めこまれたキャラクターたちにほかならない。

PC、NPC合わせて100人以上という登場人物たち。そのひとりひとりが人生というか、業というか、己の追うべき物を背負っている。

そんな彼らが、寄り添い、あるいは闘い、憎み、また惹かれ、そうして織り成していく人間ドラマの緻密さと壮大さときたら…ネタばらしして、洗いざらいしゃべってしまいたくなるくらいなものだ。

正統派からちょっと外道な楽しみまで

ゲームは育成よ！　という方へ。このゲームには、経験値以外に、戦闘で得られる「スキルポイント」、ギルド仕事をこなすことによって受け取る「ソウルポイント」なるものがある。それらを組み合わせて消費することで、個性豊かな仲間キャラを、戦死、盗賊、魔法使い…などなど、好みに合わせて鍛え上げ、冒険することができる。

正統派RPGファンの方に。これは、英雄たちの物語だ。戦乱の大地に名を轟かせよう。人々のために平和を取り戻せるのはあなたしかいない！

そして濃ゆい情熱を持った女性にも。これは、男だけが楽しむゲームではない。なぜなら、ここには健気で美しい男たちが大勢いるからだ。英雄といえども、ときに傷つき、運命の重みに耐えかねることがあるだろう。そんな彼に愛の手をさしのべ、救ってあげられるのはあなただけ。マッチョから美少年まであらゆるタイプがそろっているので、心ゆくまで妄想に浸れること間違いなし（かもしれない）。

さて、こうして本作の中で私たちは、戦場に散ろうとする豪傑の命を救ったり、お姫様と恋に落ちたり、犯罪者になっちまったりということが、おおらかにできる。けれど、ほかにもこんなことができるのだ。

とあるプレイの時のこと。某総司令にめろめろになってしまっていた私は、大陸の危機を横目に見ながら、彼と婚約者の仲を裂くための勢力的な活動を行っていた。彼に会うために大陸の酒場を渡り歩き、無垢なフィアンセに「嫉妬心」なるものを植えつけるために、もうひとりのお姫様をよいしょよいしょと持ち上げ…ああ忙しい！　けれど努力は実った。婚約者だったお姫様は心の闇に囚われたあげくモンスターと化し、総司令殿自らの手によって、葬られてしまうこととなったのだ（外道？　ごめんよ）

ま、まあこういうこともできるくらい、懐の深いゲームだということで…。

編集部より

地味だけれど面白いゲームを、ご自身のプレイを交えて語っていただきました。確かに「自由」は難しいものであるだけに、本作のようなまとまりのあるゲームは貴重ですよね。

機種：PS　メーカー：コーエー　ジャンル：RPG　発売日：99・10・7　価格：6800円

中古 GAME PCソフト etc…

売って納得、買って満足。GX静岡店がお約束します！

高価買取宣言!!

GX静岡店　高価買取リスト

ＰＣ◆Ｘ68Ｋ　5FD

キャンキャンバニー	¥6,000
ネメシス'90改	¥5,000

ＰＣ◆PC88　5FD

アリス（PSK）	¥18,000
イエローレモン	¥15,000
カインドゥ・ギャルズ	¥7,000
CHRISTINE　クリスチーヌ	¥8,000
COSMO　ANGEL	¥12,000
天使達の午後　番外編	¥16,000
FINAL　LOLITA	¥16,000
ロリータ　Ⅱ	¥20,000
ロリータシンドローム	¥18,000

ＰＣ◆PC88SR　5FD

コスモスクラブ	¥8,000
デリンジャー	¥12,000
とらわれペンギン	¥8,000
ほっとＭＩＬＫ	¥8,000
ロリータバイオレンス	¥7,000

ＰＣ◆18禁　PC－98x1　3.5FD

あぶない天狗伝説	¥8,000
177	¥20,000
イリウム	¥14,000
イルミナ！	¥7,000
ウォーターフロント・アドベンチャー	¥8,000
Angelheartｓエンジェルハーツ	¥12,000
カオスエンジェルズ	¥18,000
きゃんきゃんバニー	¥13,000
校内写生SPディスク	¥10,000
コスモスクラブ	¥10,000
殺しのドレス	¥10,000
コンピューターの卵	¥6,000
女子大生交際図巻	¥9,000
スウィートエモーション	¥7,000
ストロベリー大戦略・Novu	¥7,000
スロープ	¥8,000
セーラー服戦士フェリス	¥10,000
天使達の午後３	¥12,000
DR２ナイト雀鬼CD&ポスター付	¥27,000
トワイライトゾーン2-ナギサの館-	¥12,000
ナイキ	¥10,000
はっちゃけあやよさん	¥12,000
美少女写真館シリーズ　各	¥13,000
美少女通信CHATのススメ	¥7,000
ピュア・マイ・ドール	¥7,000
ぴんきぃ・ぽんきぃ1・3　各	¥9,000
Foxy	¥12,000
プライベート・スクール	¥12,000
メッセンジャーフロムダークナイト	¥9,000
夜の天使たち-私鉄沿線殺人事件-	¥12,000
ルージュ	¥9,000
私をゴルフに連れてって	¥10,000

ＰＣ◆18禁　PC－98 CD

レモンカクテルコレクション	¥6,000
わくわく麻雀パニック2	¥3,000

ＰＣ◆18禁　Windows 3.1

亜美ラブレター	¥3,200
Onlyyou　世紀末のジュリエット達初回版	¥14,000
CAL　CAL１+CAL2+PAL	¥16,000
ドキドキバケーション	¥4,500
猟奇の檻	¥8,000

ＰＣ◆18禁　Windows95/98

アイドル雀士スーチーパイスペシャル	¥3,600
アイドル麻雀ファイナルロマンスR	¥4,200
アダムザダブルファクター（DVD版）	¥5,000
亜美ときめきパソコンプリンセス	¥4,200
アラベスク	¥4,000
EVEburst　error初回版	¥6,500
一罰百快鬼丸麻雀百鬼夜行	¥4,800
淫鬼の巣いんきのす	¥3,200
淫獣幻夢1&2	¥4,000
INTERACT　PLAYインタラクトプレイ	¥4,500
淫内感染CollectionBOX２in1	¥3,500
ヴィーナスレヴォリューション	¥4,200
ウィーネスヒーロートラウマン	¥4,200
VIPER　V12	¥4,500
ESの方程式	¥4,500
悦楽の学園	¥4,000
えねま２	¥3,200
M　HARD	¥5,000
ELF　ALLSTARS　脱衣雀	¥4,200
elf クラシックス（エルフファンクラブ通販専用）	¥3,500
おもちゃ妻	¥4,000
海賊王冠　設定原画カレンダー付	¥4,500
かえで通り-brandnewdaysinnocent-	¥3,800
顔のない月初回版	¥4,000
顔のない月　LimitedCollection	¥3,800
学園ソドムREMASTERS初回版	¥3,200
学園-恥辱の図式-	¥3,000
格闘コスプレお雀娘	¥3,000
カナリア～この想いを歌に乗せて～	¥4,200
Kanonカノン初回限定版	¥15,000
神語（かんがたり）キャラカード付	¥5,000
鬼畜王ランス普及版	¥4,000
君が望む永遠	¥5,000
キャンバスセピア色のモチーフ初回カード付版	¥4,000
行殺　新撰組	¥5,000
銀色初回版	¥8,000
くるみちゃんあ・そ・ぼ	¥5,000
クローンドール課外授業	¥7,000
快楽（けらく）の王	¥5,000
拘束淫蘭授業パンドラパック	¥4,000
コートの中の天使達	¥3,000
こみっくパーティー初回版	¥5,000
最後に奏でる狂想曲	¥4,200
サキュヴァス墜ちた天使	¥5,000
サフィズムの舷窓	¥4,200
SEEK２　SADISTIC　BABYLON	¥3,800
偲　月影の迷宮	¥4,500
女医美奈子	¥3,500
シックスティーナインSixthNine	¥4,500
真章獣の棲む校舎	¥3,000
真月花美人　設定原画付	¥3,200
スーパーリアル麻雀P５初回版	¥12,000
水夏-SUIKA-初回版	¥4,500
聖少女戦隊レイカーズ３	¥4,200
続月花美人初回版	¥3,800
堕落の国のアンジー	¥5,000
ダンシングキャッツ（DVD）	¥4,800
つまつま2　もっと人妻ぱらだいす	¥4,200
TEEN	¥3,000
DVINE[LUV]ディヴァインラブ	¥3,600
デザイア完全版ミレニアムBOX2000	¥5,000
でりしゃすらんちぱっく	¥4,200
東京九龍（トウキョウカオルーン）	¥3,800
とらいあんぐるハート２初回版	¥8,000
とらいあんぐるハートラブラブおもちゃ箱	¥3,000
虜２虜とりこにとりこ	¥3,800
Dolls　Antique-人形達の館-	¥4,200
Dolls　Front	¥4,500
ドーンスレイブ1&2Pack	¥4,500
ナチュラル２　F&Cカード付	¥4,000
二枚で看護しちゃうぞ	¥4,500
人間昆虫・覗き	¥3,800
娘々台風	¥4,000
ねがい　お守り付	¥4,200
ネクロノミコン	¥5,000
NOVA	¥6,000
灰被り姫の憂鬱	¥4,500
BibieBlack　初回版	¥5,000
鋼の鬼機動歩兵VS女忍者軍団	¥3,500
縛鎖Chained　heart	¥4,000
匣の中の悦楽2オンラインマニュアル	¥3,500
果てしなく青いこの空の下で	¥4,500
ぱられるはーもにー	¥3,000
RUMBLE　バンカラ夜叉姫	¥3,000
緋色の姉妹	¥3,000
尾行夜の帰り道	¥3,000
PILcaSEX	¥3,200
XXXXX-Five　X-	¥4,000
femme　fataleファムファタール	¥4,500
Phantomファントム	¥5,500
FifthTwin初回版	¥4,000
不確定世界の探偵紳士Hardcore	¥4,000
プリンセスプレイ	¥3,800
BLESS　カードケース付	¥3,000
プレゼントプレイ（DVD版）	¥4,000
ペンシラーカナ	¥3,000
星の砂物語バリューコレクション	¥5,000
WhiteChristmas-雪降る夜の恋人達-	¥5,000
White～セツナサのカケラ～初回版	¥5,000
まぁ黙REMIX	¥4,500
マイフェアエンジェル初回版	¥4,000
まじかるカナン初回版	¥4,500
魔女狩りの夜に	¥3,800
みせたがり	¥9,000
みずいろ初回版ねこ缶付	¥6,000
ミッションスレイブ　拷問遊戯	¥4,500
ミラージュスペシャルボックス	¥4,500
みんなで尽くしてあげちゃう初回版	¥5,000
MAIDｉｎHEAVEN　初回版	¥3,500
ももこちゃんForMe　R（DVD版）	¥4,200
らーじponpon	¥6,500
LAST　CHILDラストチャイルド	¥4,000
螺旋回廊初回版	¥7,000
猟奇の檻第二章	¥4,500
リバーシブルフェイス尾行２	¥3,800
ルナ魔女狩り　4枚組	¥3,600
レクイエムハーツ-監禁-	¥4,000
檸檬～影絵亭ノスタルジア～	¥4,000

ＰＣ◆18禁　Windows95/98（実写）

脅迫終わらない明日実写版	¥3,000
SEEK　実写版	¥5,000
虜実写版	¥5,000
MAIDｉｎHEAVEN　生乳版初回	¥4,000
召使いコレクションシリーズ　各	¥2,500

ＰＣ◆一般　PC－98x1　3.5FD

イース２	¥10,000
オホーツクに消ゆ９８	¥6,000
銀聖戦神ガイナロック	¥5,000
ジーザス２	¥6,000
電脳天使～デジタルアンジェ～CD付	¥7,000
マジックマスター	¥3,500
魔導物語1・2・3カードゲーム付	¥5,000
めぞん一刻完結編	¥5,000

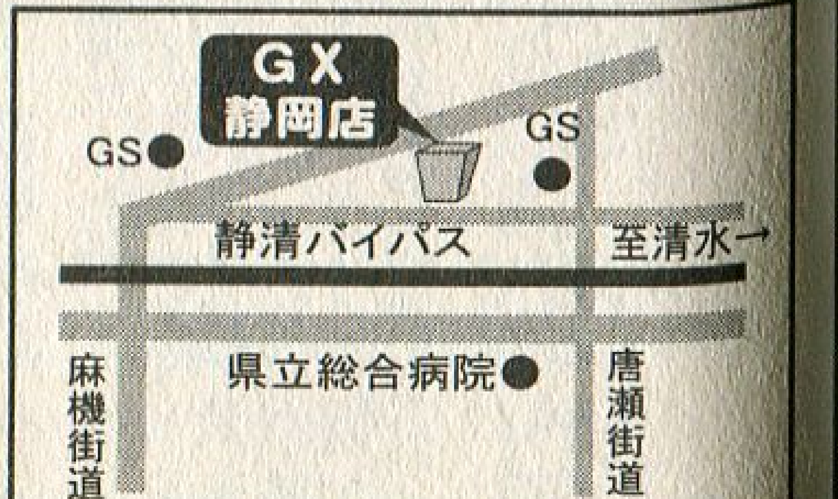
ＰＣ◆一般　Windows95/98

RPGツクール2000	¥4,000
ウルティマ9　アセンションプレミアムエディション	¥5,000
サクラ大戦　初回版	¥5,000
貞本義行画集	¥3,000
指極星	¥3,000
シュヴァルツシルトＷ２	¥3,000
セイバーマリオネットJ乙女繚乱	¥3,000
大戦略６バリューパック	¥3,500
ツインズストーリーきみにつたえて	¥3,200
DIABLO２日本語版	¥3,000
デ・ジ・キャラットファンタジー	¥4,000
電影少女VIRTUAL　GIRL　LUN	¥3,000
ナコルル初回版	¥4,000

通信買取・販売の受付はこちらまで！　もちろんGXへのご来店も大歓迎です！

GX 静岡店

ジーエックス



静岡県静岡市池ケ谷6-50　営業時間●平日13:00～21:00●土日祝12:00～22:00

TEL&FAX 054—200—0346

掘り出し物、パソコンソフト高価買取リスト、在庫目録など充実の内容！

インターネットマーケット **駿河屋**

http://www.gx-japan.com/suruga

●無料メールマガジン『駿河屋通信』(隔週発行)も好評配信中！

●商品カタログあります。

ご希望の方は90円切手を貼った返信用封筒に、〒・住所・氏名を記入してGX静岡店までお送り下さい。

アダルトコミック、同人誌、写真集、雑誌等在庫9万点！通信買取もOKです。

インターネットの古本屋さん **A-too目録部**

http://www.a-too.co.jp/mokuroku/

中古・新品カード共に豊富な品揃え！トレカの通信販売・買取サイト

トレカのおみせ by A-too

http://www.a-too.co.jp/toreka/

★PCソフト（Windows・Macintosh・DOS/V・PC-9801・FM-TOWNS・X680x0・MSX・etc…）★アニメ・ゲーム系CD・LD・DVD・ビデオ・グッズ・ムック・雑誌・攻略本

極上たんぽぽ堂



すっかり秋らしくなってきましたね！　いよいよ、ゲームの秋が到来しました～。この半年にやり損ねたゲームをやるもよし、新作をゲットするもよし。楽しんでくださいね。今回のイラストは、岡山県のSOさんです。ありがとうございます～。

◇こんにちはー！　読者コーナー担当の奥山です。

◆どもです。津田です。いやあ、半年は早いですな。最近は年のせいか、なんだかいつもナイゲーを作ってるような気がしたり。

◇津田さんももう30の大台ですもんねぇ（笑）。最初に会ったときは、四捨五入すればハタチだったのに。

◆そりゃお互い様だよ…。ま、でもいくつになってもやってることは変わらない、と。

◇ゲームにずっと漬かってますものね。それでは、お便りを紹介していきましょう。

☆読者コーナーで黄金コンビ復活ですね。今後の掛け合いっぷりが楽しみです。

（神奈川県　灯守）

◇ありがとうございます～。黄金コンビだなんて、光栄です。

◆この本はそれじゃなくても「語りすぎ」って言われてるんだけど…。調子に乗ってもっと語ってみる（笑）？

☆いきなり『ガンパレ』の表紙が目に入ったので驚きました。前号の『ベイグラント』に続きナイス表紙でした。

（北海道　狼）

◇やっぱり、こういうイラストで構成された表紙だと、すごく「ゲーム誌」だなあって思いますよね。

◆いやね、間違いなく我々が作ってるのはゲ

ーム誌なんだよ、奥山さん。

◇わかってますけど～。雰囲気ってものがあるじゃないですか！

☆ベストゲーム特集もページ数が少ないと思います。特集1のゲームでも8ページ使っており、あまり変わらないと思います。ので、ベストゲーム特集を20ページに増やしてください。

（大阪府　MIDORI）

◇に、20ページ…ですかっっ!?　それはかなり豪快に素敵なページ数ですね…。

◆まあ、前回の『ガンパレ』や、今回の『ティアリングサーガ』なんかだと、はっきり言って攻略を省くしかなくなっちゃうもんね。入れ始めたらキリがないというか。

◇でも、差別化のためにはもうちょっとページ数に差をつけてもいいかもしれませんね。

☆『ベアルファレス』の記事はすごく嬉しかったです。嬉しかったですが、「自然消滅してしまった」って何ですか!?　確かに『ガンパレ』に負けて影薄いですが、『ベアル』も立派に生きてますよ！　ネットを見てもらえばわかります、一度覗いてみてください！

（宮城県　アキ）

◆注目してたんですが、『ガンパレ』の陰に隠れてしまって、これは掘り起こさないとなあと思ってたんだよね？

◇そうなんです。ネットとかもちゃんと見ましたよ～。でもやっぱり数的に比べてしまってあんな書き方になってしまいました。すみません。本当に好きなゲームへの愛は一緒ですよね。

☆『ガンパレ』特集で買ったのですが、煩悩ゲームのコーナーにもガンパレがあって面白すぎた。同性でも恋愛できると聞いて、滝川と仲良くしまくったら本誌同様トイレで二人「Hな雰囲気」になって「さすがにコレは危険では…?」って思いました。

（北海道　健介）

◇私はブータと運命の友でした（笑）。おまけに、人と仲良くなるよりも戦闘に燃えたので、コマンドがなかなか集まらず、結局苦労することに…。でもなぜか、来須とは校庭で「Hな雰囲気」になってました。

◆あのゲームは自由度が高いから、何と言ってもプレイヤーの性格がでるよね。

◇それは、私が戦いに燃える女だと言いたいんですか（笑）。

☆煩悩ゲームのページは最高です。男の私でさえモエモエしてくる文章。いったい誰が書いてるんだ？

（兵庫県　蓬莱裕道）

◇一応、ライター名は書いてあるんですよ（笑）。鈴木純平さんという、蓬莱さんと同じ男の方です。

◆そして担当は私、津田です。先日は、某ボーイズラブ系雑誌の、ボーイズゲーム本の対談にまで呼ばれてしまいましたさ。

◇でも先方の編集長も男性だったんですよね？　やっぱりこういう女性向のものも、実際は男性が作ってるのが多いんじゃないでしょうか。

☆ユーゲーとナイゲーって表紙の触った感じが違いますよね。僕の持ち方だとユーゲー読んでると背表紙が擦れてしまうので、ユーゲーもナイゲーみたいにつるっとした表紙にしてもらえませんか？

（福島県　しもん）

◇「ユーズド・ゲームズ」の方は表紙の紙はそのままなのですが、この「ナイゲー」の方は、表紙にPP加工というのをしているんです。つるつるの、ビニール状のものを張っていると思っていただければ。

◆一見綺麗なんだけど、これはこれで、擦ったりしたときの細かい傷が目立つんだよね。

◇一長一短ということで。

☆ナイゲーは総集編出ないんですか？　4号まで持ってないので出るとありがたいのですが…。

（岡山県　M・N）

◇総集編ですか！　ナイゲーの!?　4号分というと2年間…くらり。98年かあ、若かったですねぇ。

◆こらこら、何思い出に浸ってんの（笑）。でも確かにまとまってたら便利だよね。資料

的価値もあるし。

☆今は昔と違って、ソフトが数多く発売されるので、とても嬉しい反面買っただけでやらずに眠っているソフトがたくさんあります。定年までまだ40年近くあるのに。ああ、毎日暇だった大学生に戻りたいです。で、ゲーム漬けの毎日を過ごしたいです。

（滋賀県　小笠原誠）

◇ゲームは時間かかりますものね。本や映画のようには数をこなせないのが難点です。そのくせ、進化が激しいので、どうしてもその「当時」に楽しんでおかないと、本当には楽しめないという部分も、少なからずありますし。

◆その一方で、いつやっても面白いゲームがあるところもまた、魅力のひとつだよね。どうしても、生活リズムの変化によってゲームへの取り組み方は違っちゃうよね。

☆ゲームを全然プレイしてないのに、面白く読める雑誌です。3人の子育て中で、ゲーム機に触ることすらできない日々を送っているんですが、この本読んで『ガンパレ』をものすごくプレイしたくなりました。この本が薦めるゲームなら、多分大部分が私にフィットするゲームだと思います。『トラキア』が表紙の時初めて買って、それ以来店頭で見かけなかったので廃刊（すみません）かと心配してましたが、あってすごく嬉しかった～!! バックナンバーも購入したいと思います。これからも我が道つっぱしって頑張ってください。にしても…ゲームやりたいよう。死にそう…。

（長野県　DM）

◇…という、DMさんもまた、子育て中のお母さんということでゲームをやる時間が取れない方なんですよね。世のお母さん方は本当に、尊敬します…。絶対外で仕事してる方が楽です（泣）。

◆社会人なりたてとか、子育て中とか、ゲームをやる時間がなかなか取れない人にも、せめて本誌を読んでその楽しさを少しでも味わってもらえるといいなと思ってます。

◇そして、また時間ができたときにでも、ゆっくりゲームと向き合っていただけたら嬉しいです。

◆さて、次号はまた来年の春になるわけだけど…。

◇半年は長いですよね。また心底ハマれるゲームが出てくることを祈ってます。

さて、KTC発行のゲーム関連本もだいぶ増えてきました。読者プレゼントにもありますので、ぜひそちらもよろしくお願いしまーす。

「NICE GAME IMPLESSION」にあなたの原稿が!!

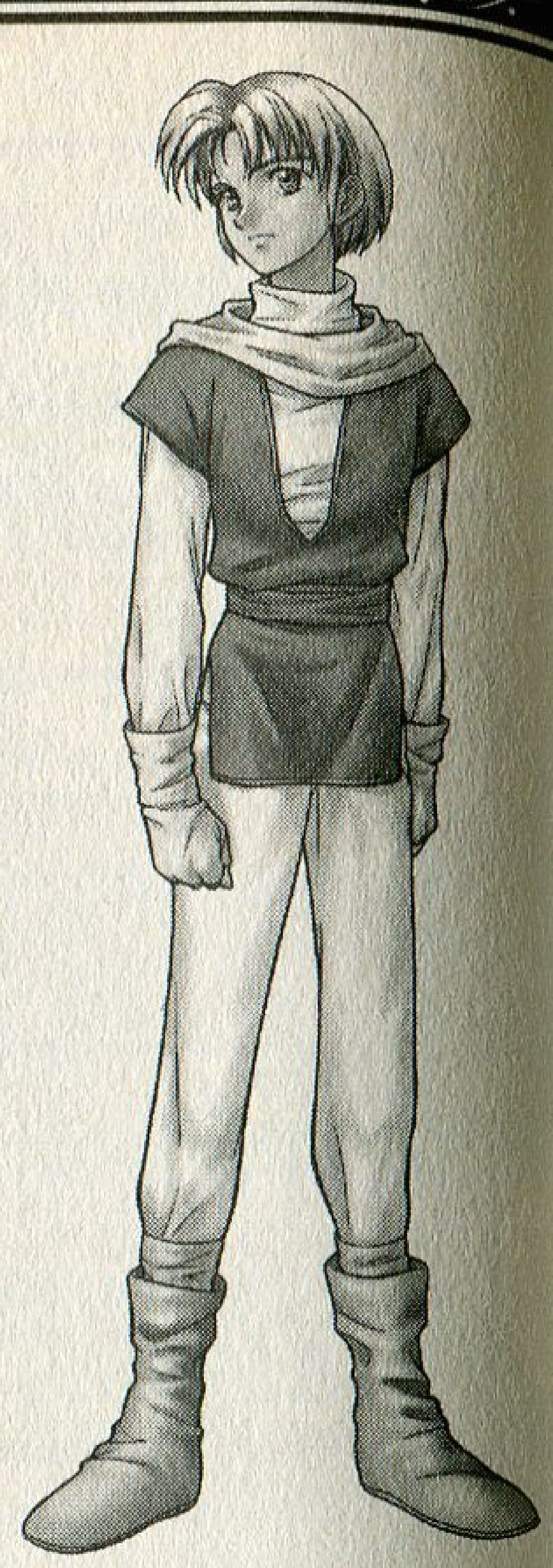
「ナイスゲームズ」では、あなたの思い入れたっぷりの原稿を掲載します！　本誌内の「ナイスゲームインプレッション」コーナーに、応募していただいた原稿の中から、本文の記事として掲載しますので、奮ってご応募ください！

応募資格：プロ、アマを問いません。電子メールによる編集部との打ち合わせが可能な方。
内　　容：お勧めする、または思い入れのあるゲームソフトの紹介記事。
文 字 量：本文1800字程度。
応募形式：ワープロ・手書きでの郵送、電子メールでの応募どちらでも可。住所、氏名、電話番号、年齢、職業、メールアドレスを記載してください。
採用発表：編集部より、直接ご連絡させていただきます。お電話等でのお問い合わせはご遠慮ください。

・実際の掲載にあたりましては、編集部との数回の打ち合わせの上、原稿を改稿していただくことがございます。
・弊誌の特集内容などによって、次号以降にご連絡差し上げる場合があります。
・掲載に当たりましては、弊社規定の原稿料をお支払いいたします。

読者プレゼント

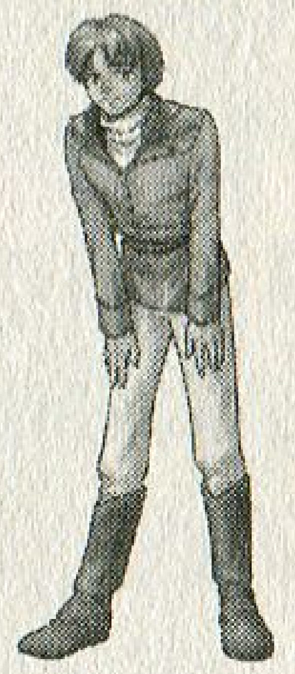
巻末のアンケートハガキに必要事項をご記入のうえ、ご希望の商品名をバッチリ書いて、ご応募下さい！　プレゼントの応募締め切りは12月末日です。



●エンターブレインさん提供

『ティアリングサーガ』(PS)





3 名様

●クリーチャーズさん提供

『ちっちゃいエイリアン』プレミアCD（非売品）

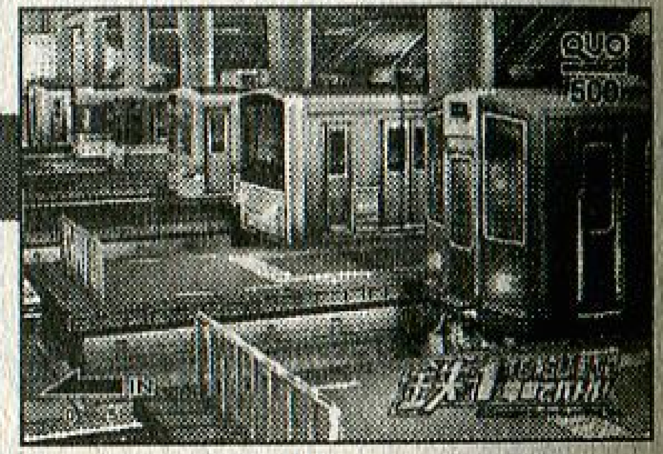
3 名様



●シスコンエンタテイメントさん提供

『鉄1』QUOカード

5 名様

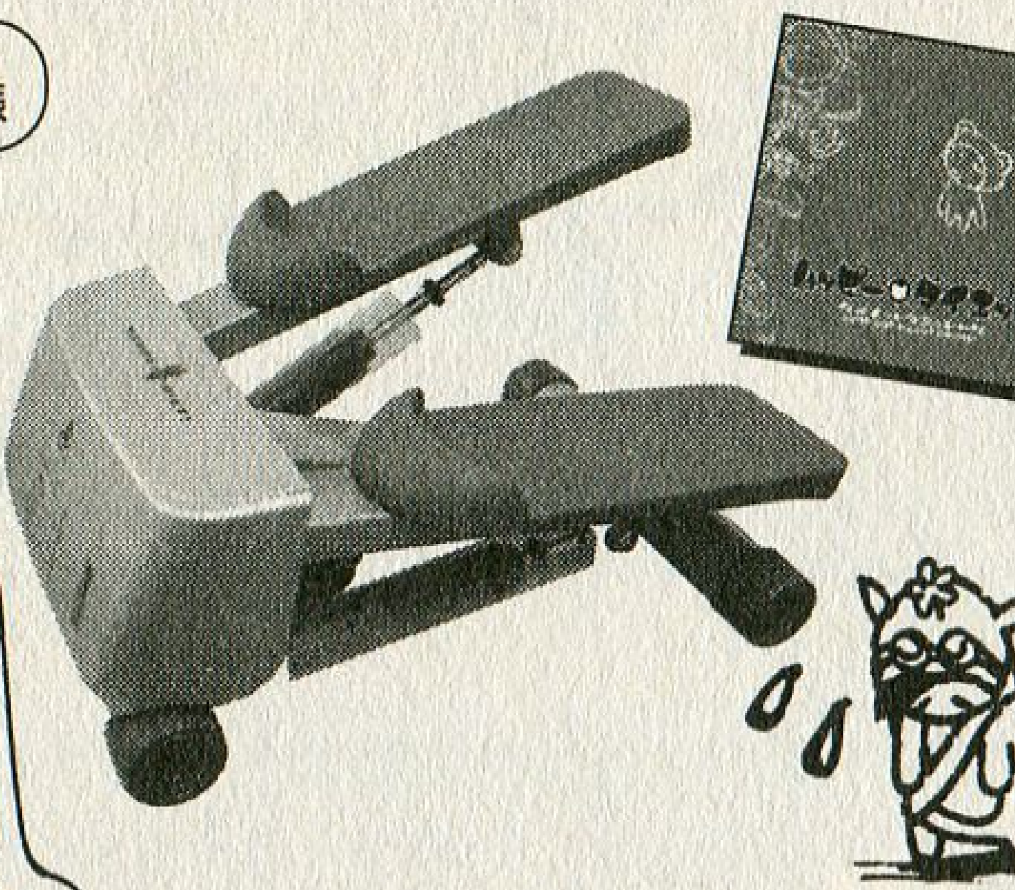


●トワイライトエクスプレスさん提供

『ハッピーダイエット』専用ステップコントローラーセット（PS）

1 名様





●KTC提供

①ユーズド・ゲームズ総集編4
②煩悩ゲームの世界
③振り向けばセガがいる2

各 5 名様


①


②


③

ナイスゲームズ VOL. 6　プレゼント当選者

■ケロケロキング携帯ストラップ
- 千葉県　河崎健一
- 東京都　山口美保乃
- 東京都　長田秀一郎
- 神奈川県　桜井瑞穂
- 鹿児島県　川畑操

■煩悩ゲームの世界
- 愛知県　奥切千恵
- 群馬県　黒澤怜利
- 岡山県　小西涼介
- 神奈川県　柘植伸介
- 北海道　林健介

■痛快！ゲームサイト読本
- 静岡県　石川浩一郎
- 千葉県　小名弘幸
- 鳥取県　坂出哲伸
- 神奈川県　中川幸弘
- 京都府　西村麻美

■ユーズドゲームズ総集編4
- 東京都　伊藤卓弘
- 東京都　内田伊織
- 北海道　大草章一
- 青森県　工藤浩
- 福島県　山田史門

■L.O.L　特製QUOカード
- 栃木県　磯ヶ谷淳
- 北海道　清野淳
- 岡山県　中村実
- 東京都　西峯康人
- 東京都　平野秀和

■ゲーム雑誌のカラクリ2
- 東京都　浅野修平
- 鳥取県　飯田浩之
- 茨城県　太田滋
- 岡山県　坂本聡子
- 大阪府　誓山翠

■美食倶楽部バカゲー専科2
- 岡山県　井田屋大志
- 秋田県　伊藤直樹
- 神奈川県　平田裕
- 愛知県　松崎鉄郎
- 埼玉県　森田真友未

商品の発送は発表から1～2ヵ月かかることがあります。ご了承下さいませ。

すべてのセガファンへ贈る

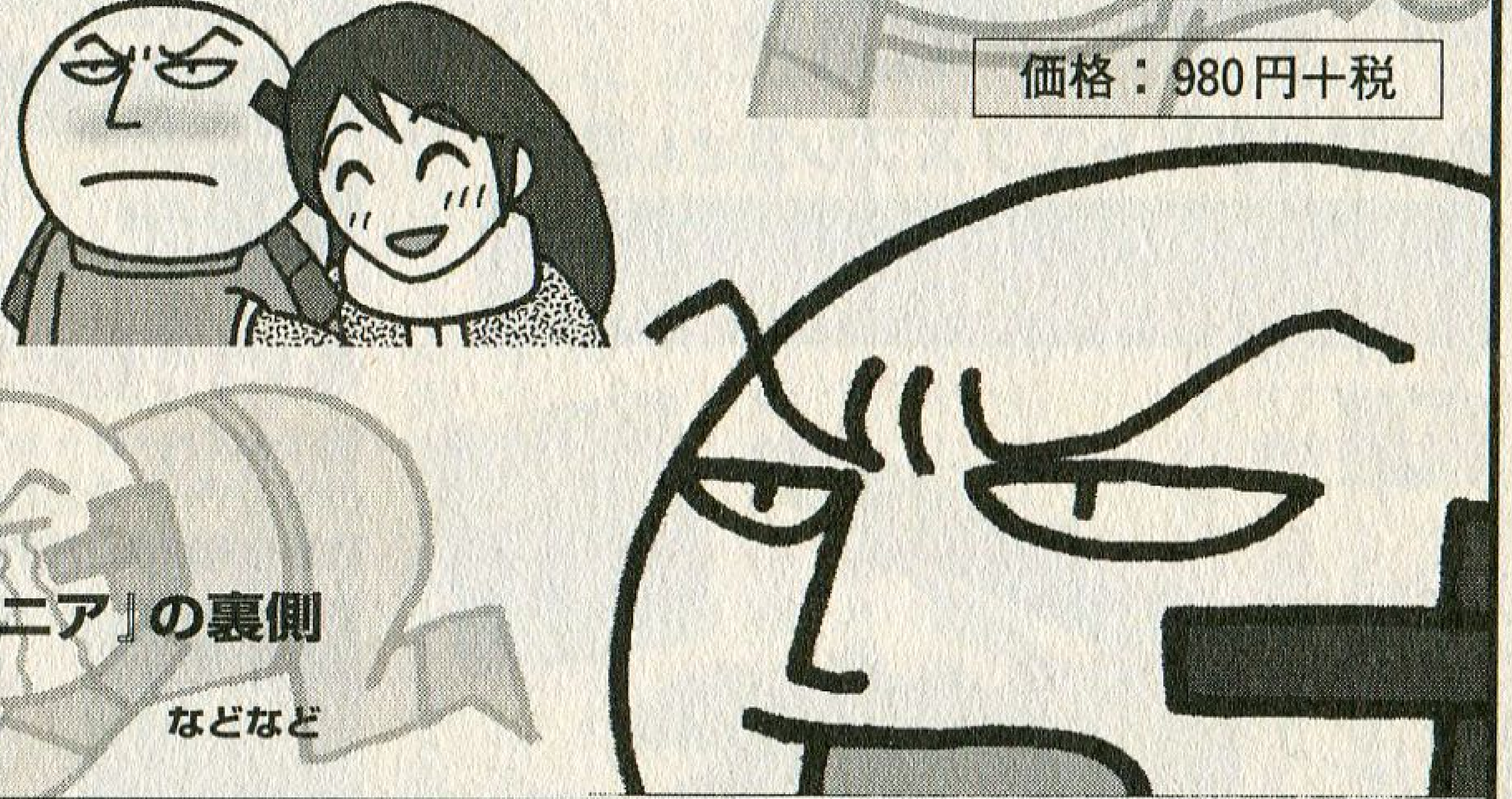
ふり向けばセガがいる2

著・戸塚伎一(U.G.S)ほか　　**好評発売中**



各ゲーム誌で活躍中のセガ好きゲームライター戸塚伎一。セガに対する愛情を描いたマンガを収録した「ふり向けばセガがいる」に続き、今度はユニバーサル・ゲーム・ソルジャー軍団をひき連れて、セガハードを網羅した作品集をファンにお届けする。羽田の青いビルに向けられる思い、セガファンの友情、そして別れ…。セガを愛する人々の思いがこもった一冊です。

価格：980円十税

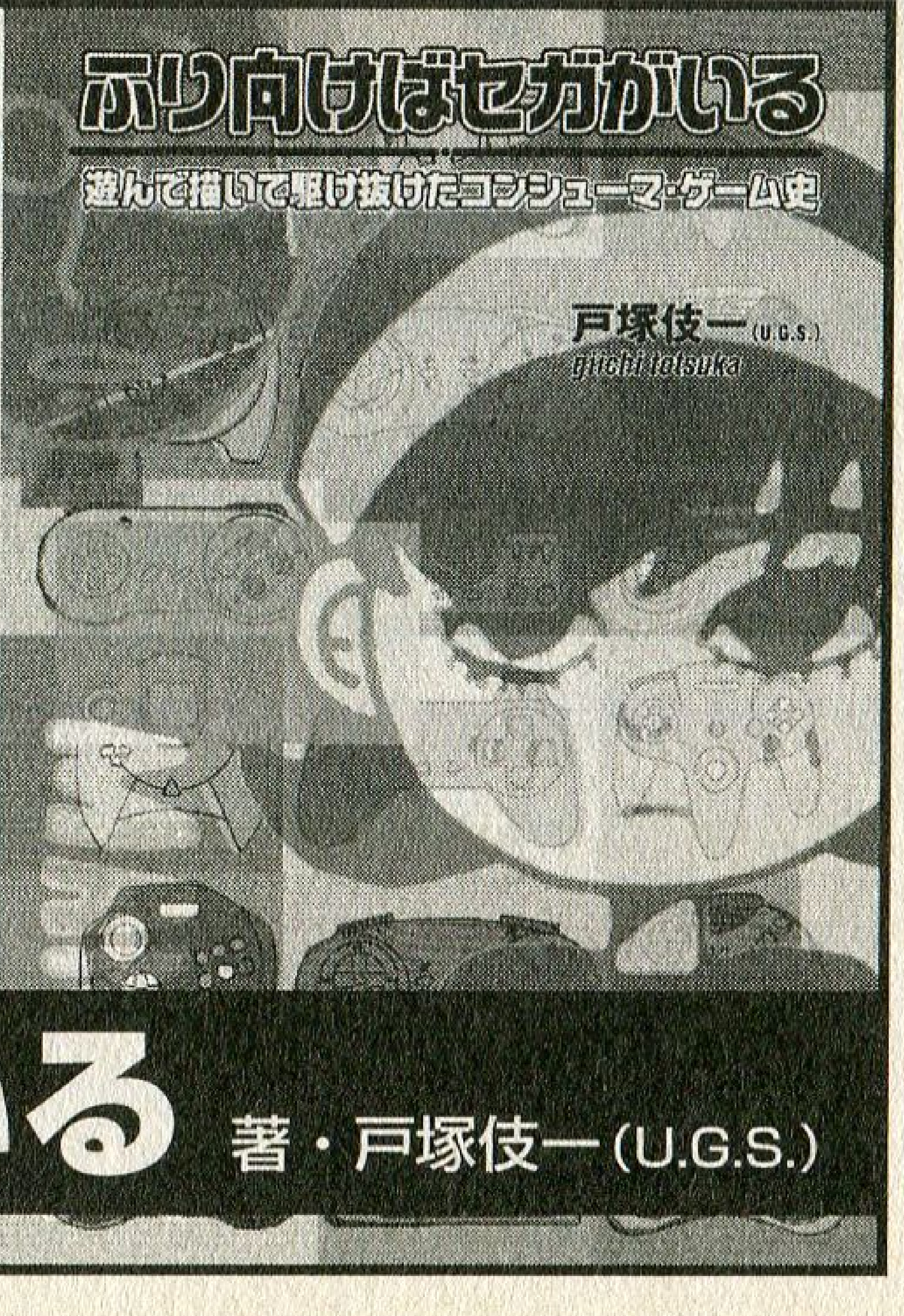


再録・いつでも夢芝居
思いでセガソフトレビュー
スーパー32X辞典
幻のゲーム『SUMOMAN』
誰も知らなかった『バトルマニア』の裏側
セガファン列伝
などなど

遊んで描いて描け抜けた コンシューマ・ゲーム史

「Beep!メガドライブ」や「セガサターンマガジン」「ファミ通DC」などで連載されたまんがにエッセイ風の解説文がついて、さらに面白く！描き下ろしや未発表作品も収録。

好評発売中　　価格：980円十税



ふり向けばセガがいる

著・戸塚伎一(U.G.S.)

発行：キルタイムコミュニケーション
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル／販売営業部 TEL.03-3555-3431 FAX.03-3551-1208


2001年上半期のベストワン!!
ユトナ英雄戦記
ティアリングサーガ
TearRingSaga
機種：PS　メーカー：エンターブレイン　ジャンル：SLG　発売日：01・5・24　価格：6800円



ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記

千差万別の戦いの中へ…

総勢60名を数える仲間の誰を使うか？ 騎兵メインか、それとも傭兵を使うか？ プレイする人の数だけ戦い方がある、非常に自由度が高く遊びやすい難易度の良作SLGがここにある！

『ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記』（以下、TS）は、多くのSRPGファンが待ち望んだ作品だった。

登場キャラ一人一人に用意された個性。大勢の仲間から10人前後を選んで戦っていく自由度の高さ。絶妙のバランスで構成されたマップ。そして、仲間を失うことなく進めていくという緊張感。そのどれもが、本作の中心的な製作者である加賀氏がかつて手がけてきた、『ファイアーエムブレム』シリーズに共通している長所だった。となれば、氏の手がける新作『TS』にも同様の期待を持つのは当然だろう。そうして現れた『TS』は、期待を裏切ることなく、より遊びやすくなっていたのだった。

本作のように、ある種、詰め将棋的に戦術を練り、何度もリセットしながら挑戦していくタイプのゲームは、どうしても「歯ごたえがありすぎる」と受けとめられるきらいがあり、一部のコアなファン以外に広く受け入れてもらうのは難しいところがあった。

しかしこの『TS』では、「きおくの杖」というアイテムさえ使えば、ほぼ好きなところでセーブをすることができる。ROMカセットのゲームであれば、自由にセーブを取らせてしまうと、場合によっては「ハマり」状態に陥ることもあるが、本作のようにハードがPSであれば、理論上メモリーカードの数だけセーブデータを持つことができる。このことが、思った以上に作品の難易度を下げ、遊びやすさに拍車をかけた。その結果、より広い層へと本作の面白さを訴えることができたように思う。

2 部隊編成の面白さ

本作の中で最も面白い試みだったのが、部隊を二つに分ける、というシステムだ。リュナンとホームズという二人の主人公が途

中で別れ、別行動を取ることになるのだが、そこでプレイヤーは、キャラクターをどちらの部隊に入れるか選ぶことができる。この「編成」が何よりも重要で、場合によっては、片方でしか発生しないイベントや入手できないアイテムなども出てくる。すべてを網羅しようとすれば、何度も遊ぶ必要があり、始めからそれを前提とした作りになっているとも言える。

発生するイベントによっては、後にエンディングで語られる「キャラのその後」が変わることもある。必ずしも全員にではないのだが、特定のキャラ同士で友情・愛情度が高いと支援効果がつくので、そう言った意味でもイベントは抑えておきたい。

しかし場合によっては、「イベント的にはこちらに入れたいが、あちらで手に入るアイテムも魅力…」ということもあり、頭を悩ませながらも、嬉々として考え込んでいる自分に気づいたりもする。

こういった、大勢のキャラクターが生き生きと動き回るタイプの作品では、まずなんといっても、お気に入りのキャラクターを見つけることが重要だ。そのキャラをどう使うか、どんな風に戦っていきたいのか。まさにプレイヤーの数だけ違った楽しみ方があるのだと思う。



戦闘シーンをアニメで見ると、それぞれ技や魔法の効果がなかなかカッコイイ。お気に入りのキャラはぜひ見たいところだ。

複雑に絡み合う血縁の嵐

本作のストーリーは、そう込み入ったものではない。戦争に負け、国を追われた王子が祖国奪回を目指して進軍し、その中で邪神復活を願う勢力の存在を知り、生贄の巫女となるヒロインを救い出す、というごくありふれたものである。

しかし、まるでそれを補うかのように複雑なのが、登場するキャラクター同士の人間関係だ。

例えば、ヒロインであるエンテとカトリの血縁を追ってみると…。エンテの母の兄の妻の妹の夫の姉が、カトリの母ということになる(…わかる?)。

これは極端な例としても、誰かを中心に見ると、その父方、母方の従兄弟が共に同じ軍にいる、といった具合になる。まさに、ゲーム史上稀に見る、血縁関係が複雑な作品と言っていいだろう。

もちろん、そのすべてを知る必要はないと思うが、プレイ中で頻繁に血縁の話が出てくるあたりを、大雑把にまとめてみたので参考にしてほしい。

ワンポイント人物関係

ゲーム中に血縁であることがよく出てくるキャラを中心に書き出してみた。父母どちらの系列でも書いてあるので、中には重複しているキャラもいる。このほかにも、ゾーア系や、カナン王国系、さらには誰の養子だ実子だ義理の父親だといった情報が錯綜しているので、その全貌を把握するのは容易なことではない。

◎火の神官家の系列　レネ、リシュエル、メリエル、ヴェーヌ、マーテル、フラウ、サーシャ等
◎水の神官家の系列
エンテ、リシュエル、メリエル
◎風の神官家の系列
メル、マルジュ、セネト、ネイファ
◎サリア王家の系列
ヴェーヌ、マーテル、フラウ、プラム、カトリ

快適にゲームを進めるために
最低限は押さえておこう!

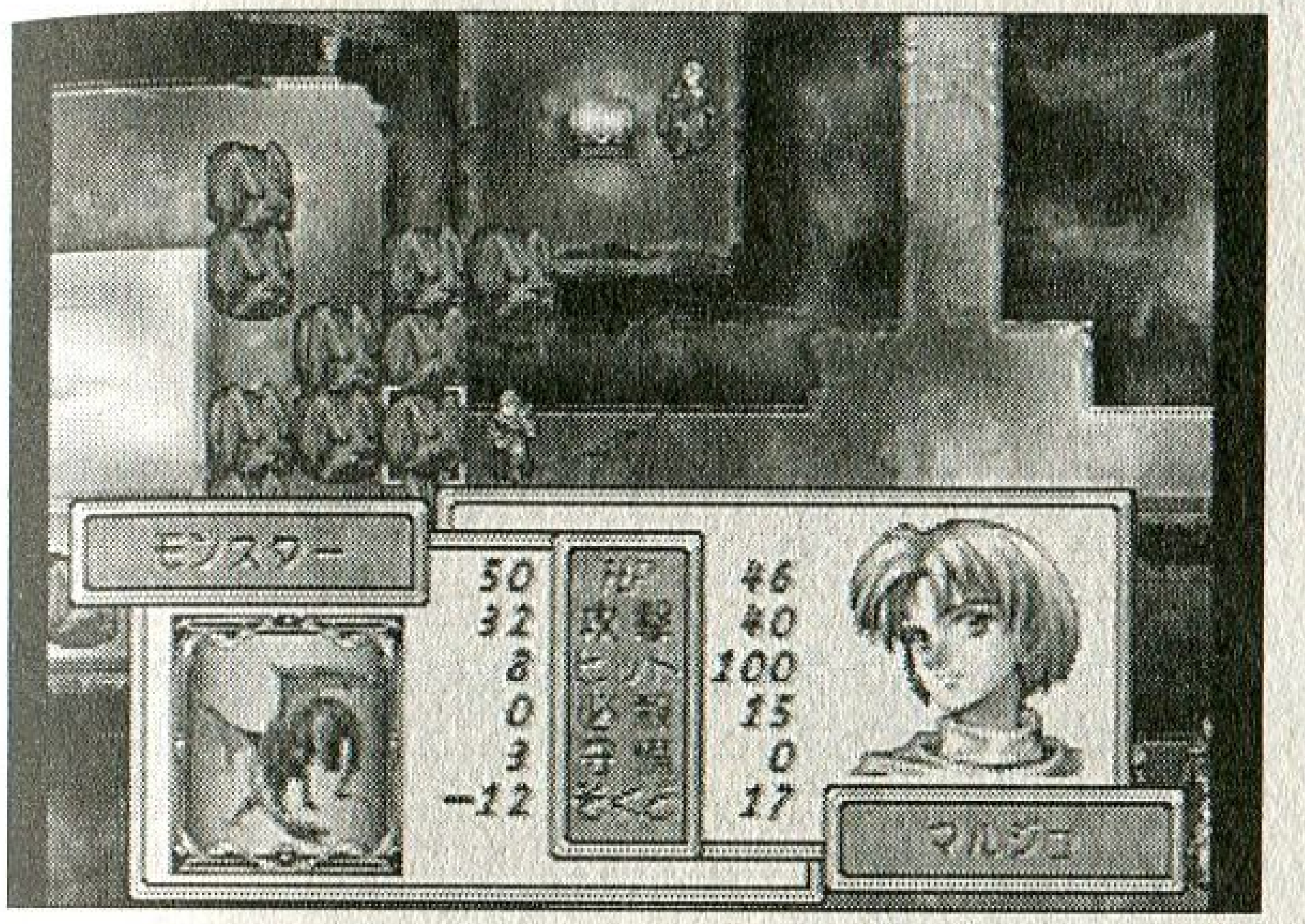
知ると知らぬでは大違い!

いくら自由度の高い戦いができる本作でも、知っておいた方が便利なことはあるのでそれを紹介していこう。

【クラスチェンジのタイミング】

本作には「スキル」というものがある。これは「連続で攻撃する」「素早ければ必ず先制攻撃」など、戦闘を有利にするものが多く、お金を払ったりイベントが発生したりして覚えることができる。そのほかに、キャラがある一定のレベルに達すると覚える場合があり、これが「いつクラスチェンジするか」という一つの目安になっている。

例えばメリエルは、魔道士レベル15で「死生の技」を、レベル14の段階で賢者へクラスチェンジしていれば、レベル15になった時に「風水の技」を覚える。この場合、両方覚えることは不可能なので、どちらかを選ばなければならないのだ。この「スキル」を覚えるタイミングに関する情報は集めておいて損はない。



敵と戦う前にはこうしてパラメータの確認をするのが、本作での常識。数字は苦手といわず頑張ろう。

【支援効果は絶大】

兄弟姉妹、親友、師弟、主従、恋人など、関係があるキャラ同士には「支援効果」というものがつく。これは、各キャラのパラメータを見ると誰から支援を受けられるのかが分かる。3マス以内にいれば、命中率・回避率・必殺率・必殺回避率に修正がつくという優れものなので、ぜひ利用しよう。また、サーシャなど「カリスマ」のスキルを持ったキャラは、誰に対してもこの効果があるので、育てておくと便利だ。

【きおくの杖の使いどころ】

最初に手に入れたときは「18回しか使えないのか…」と思うだろうが、ゲームを進めるうちに何度か手に入れることができるので、1マップ1~2回くらいの頻度ならばどんどん使ってしまっても大丈夫だ。心配ならば、メモリーカードを複数使うといい。

【武器は壊れるもの】

本作では武器や杖、魔道書など、ほぼすべてのものに「使用回数」が決まっている。これが0になると「壊れた」として失われてしまうのだ。通常の武器であれば「リペアハンマー」で、専用武器は「リペアの杖」で使用回数をマックスに戻すことができる。が、通常武器に関しては、リペアハンマーを買うよりも新品を買った方が安いので通常はおすすめしない。

【乗馬ユニットのパラメータ】

通常馬に乗っているユニットは移動力もあり、使用する機会も多いと思う。しかし、乗馬したままでは入れない地形や、屋内などでは「おりる」しかない。ここで気をつけたいのは、乗馬キャラは徒歩になるとパラメータなどが変わる場合があるということだ。大抵、弱体化するので乗馬状態と同じつもりでいると痛い目にあう。

【有効なスキル】

覚えられるスキルには上限があるが、もし可能ならば覚えさせておくと有利なスキルがいくつかある。「飛竜」などの戦闘系のスキルはもちろんだが、侮れないのが地形に関するもの。特に後半(の、ホームズ隊に入れるメインキャラ)に、「辺境」や「破邪」があると楽に進めることができる。

さあ、対戦してみよう

本作は、クリア後のデータを使って対戦ができるようになっている。周囲に対戦相手がいない、という人もいるだろうが、機会があればぜひ一度挑戦してみて欲しい。相手のデータを見て、戦うと、本作の懐の深さ、遊びの幅の広さに感心するとともに、思いがけない友人の性格も見えてくるはずだ!

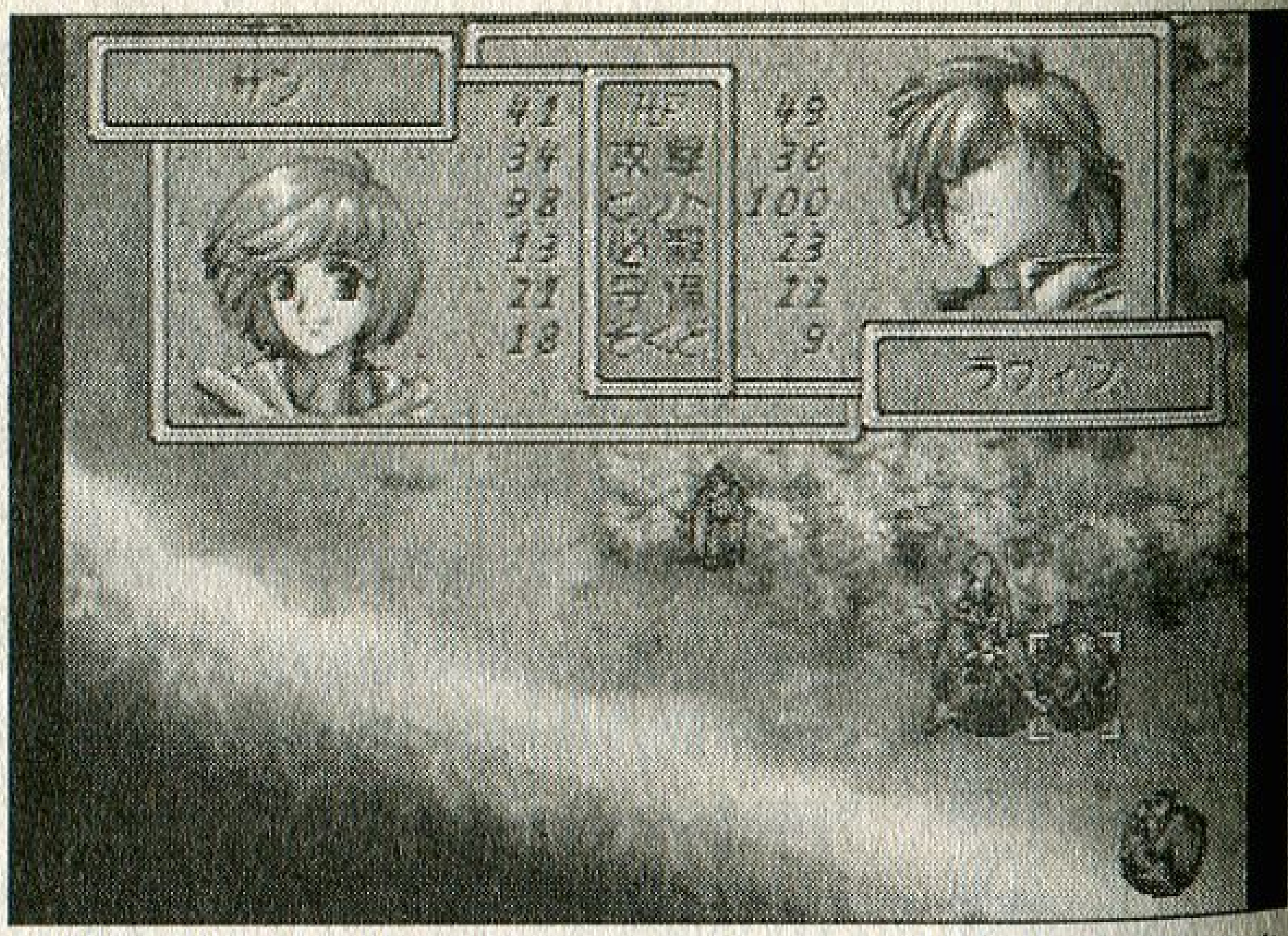
対戦モードでは、かなり細かくルールを決めることができる。その中でも、「これは禁止した方がいい」「これは使える」という小技のいくつかを紹介しよう。

「デュラハン持ちシゲン」のリーダー禁止

シゲンの専用武器であるデュラハンは、エリクサーと同じ効果がある。つまり使用回数分だけ無敵なのだ。この彼をリーダーにしてしまうと、勝利条件の一つである「リーダーの死亡」がほぼ不可能になってしまうので、これは紳士協定として禁止した方がいいだろう。

最強キャラはメリエル?

メリエルの専用魔法、オーラレインは5ターンごとにしか使えないが、敵全員にダメージを与えるという便利なもの。これに支援効果をたっぷり付け、なおかつプラムの「踊る」で2回攻撃された日には、いくらなんでもかなりの痛手だ。このタイプの相手と戦うときは、リーダーよりも拠点よりも、まずメリエルを5ターン以内に倒すことが必須。当然相手もメリエルを中心にしてがっちり円陣を組んでいるだろうから、攻め手と守り手がはっきりした戦いになる。しかし「踊るによるオーラレイン2回撃ち」は禁止事項に入れてもいいかもしれない。



対戦では細かく条件を設定することができる。相手のパラメータを見えなくしておくと、この画面からキャンセルは効かない。要注意。

ワープしてアースクエイク

これまた正攻法ではないかもしれないが、ちょっと面白いのがシエラをメインにするもの。彼女はワープが使えるので、ただひたすらワープして敵の攻撃があたらないところに逃げ、5ターンごとに全体攻撃になるアースクエイクを打つ、というもの。この場合はメリエルと違って支援効果が付けにくいのでかなり長期戦になるだろう。

編集部内で対戦だ!

編集部内で『TS』をクリアした津田と奥山の二人が、お互いのデータを持ち寄って対戦してみた。二人のプレイスタイルはかなり対照的だ。

ごくオーソドックスな平原を舞台にして開かれた戦端では、お互いにラフィンやサンなどのキャラが戦っている。

奥山「うー。同じキャラなのに勝てない…同じサリアの槍持ってるのに…」

津田「ウチはまんべんなく育ててるからね」

同キャラ同士の戦いに勝てず、じりじりと数が減ってくる奥山側。

奥山「なかなか思った通りには行かないなあ…」

津田「思ったとおりって? っていうかコラ! 何だ今のは! 俺の銀の盾が!!」

奥山「あのね、剣持てるキャラには全員シーフソード持たせてんの。でもやっぱりこっちが先に死んじゃうなあ」

津田「いいから返せ、それ」

奥山「ちなみにそこにいるマルジュ、強盗のスキル持ってるから」

津田「単独行動してるのはそういう訳かよ…。あ、リーダーに届きそう。逃げるか」

奥山「ごめん…マルジュってMOVプラスも投与してるから、届いちゃうんだ…」

シルフィードの一撃であえなくリュナン死亡。

2度目の戦いも似たようなもので、しまいには強盗マルジュを指して「来る! 悪魔が来る!」とまで言われる始末。やはり性格はよっく現れるらしい…。

キャラクター紹介

誰でもきっとお気に入りのキャラが見つかる本作。編集部員が率先してアツイ思いを語ってみよう！



サン

カナンの騎士

素直で純真な少女が歴戦の勇者へ大変身！

私にはこのシリーズを通して、一つの不満がありました。それは馬乗りに女の子がいない！　ということ。女の子と言えばペガサスナイトか魔法使いばかり。女の子ばかりのパーティを作りたくても(笑)、なかなかバランスの良いパーティは組めません(まあ、それはそれで良いのですが)。

そんな私の長年の夢をかなえてくれたキャラであります。しかも一騎当千と言うべき強さ！　経験値が2倍になる「素質」を持ち、男でさえ上がりにくいSTRもガンガン成長しちゃいます。クラスチェンジしたら黒騎士になっちゃうし。にしても、素直な少女が怖そうな職業(？)のブラックナイツへというのは、そのギャップに何かを期待しろ、という制作者の意図があるんでしょうか？　…と思ったらEDまで何もなくてちょっと残念。不純な妄想をするオジサンとしては、せめてお母ちゃんから卒業して欲しかったぞ。　（津田）



レニー

セルバの弓戦士

多彩な武器で戦場を疾走する最強の弓使い

このゲームでは優秀な弓使いが多いんだけど、その中でもナンバー1と言えるキャラ。移動力までたまに上昇してしまうほどの高い成長率は中盤以降、実に頼りになります。ヘタすると馬乗り以上に歩けるもんなあ。スキルに「突撃」まで持っているし。また弓自体、射程が長いものや4回攻撃できるものなど攻撃方法のバリエーションが豊富で、強敵に有効な場合も多いので能力値以上に働いてくれることでしょう。

10章で登場し、仲間になるのは17章なのですが、仲間にするにはちょっと注意が必要。捕らえられ、拷問を受けているレニー。鞭で打たれた服は破け、肌には無数のあざが…。なんてイヤらしいんだ…なんてハアハアしていると処刑されてしまうので急いで助けに行きましょう。ただし、助けるのはミンツの役目(この時点では友軍キャラ)なのでおとなしくハアハア…ではなくて、見守っていること。

（津田）



セネト

カナンの王子

期待の美形キャラだったのに…

非常に個人的な感想ではあるが、実はこの作品、リュナンよりもセネトが主人公の物語の方が面白かったんじゃないかなあと思ったりする。

いや、彼の周りはハイレベルな人たちばかりなので、ゲームにならないというのはわかるけど、物語としてはこっちの方が面白そうだって。でもこういった協力者、別働隊の存在というのは世界の広がりを感じさせて良かったと思う。

マルジュ以外にこれと言った美形キャラがいない(あくまでも個人的審美眼での話)と思っていた本作で、途中出場したセネトはかーなーり魅力的だった。で、いつ仲間になるのかと期待してたら最終マップ…ああそう…(泣)。能力はあっても、すでに我が軍にはスペシャルエースがごろごろいて、あんまり活躍しないままに終わったのだった。

意地で育てて対戦でぶつけようかなァ…。

（奥山）



マルジュ

伝説の魔道士

名実ともにスーパーエース

魔法使い、美少年、小生意気、金髪、風系魔法。これだけのキーワードが揃った彼を贔屓せずに、このゲームを進めることなどできるはずがない。各種攻略などで「使えねぇ」と言われようとも、そんな外野の意見などものともせずに「だったら私が使えるように育ててあげるわ」と燃えるのがファンの鑑というものだ。詳しくはリプレイの方に書いたが、彼にはとにかくありとあらゆるドーピングアイテムを投与した。私にとってのこの作品をプレイする目的は、「マルジュはこんな大エースに育つわよ!!」というのを証明することだったのかも…。

さて、元々彼は風の神官家の人間。セネトと従兄弟同士というオイシイ間柄である。これから彼がどこよりも傷ついたカナンと、その神官家を、セネトとともにどうやって立て直していくのだろう考えるのが楽しみだ。

（奥山）



プラム

トーラスの少女

お兄ちゃんを追って どこまでも!?

妹キャラです。お兄ちゃん子です。しかも血が繋がってません。ヤバイです(違う)。つーかこのゲーム、兄妹なのに実は血が繋がってない、というシチュエーションが多すぎるような気もしますが。ともあれ、寂れた山村にやってきたリュナン王子一行についていく兄・バーツと離れたくないためか、尊敬しているエンテの影響からか、一緒についていくことになった彼女。進め方によっては「守りの杖」という有効な専門武器を持つのですが、パラメーターが低いのでちょっと使いにくいキャラであります。しかし、あるイベントをこなすことによって神官から踊り子へとクラスチェンジ。一気に戦略を変化させる重要キャラに変貌…というか変わり過ぎ。しかも、ガラの悪い酒場で拉致されて無理矢理踊り子にさせられちゃう、という展開はかなりヤバげな雰囲気が(笑)。おかげで? 地味な田舎娘が色っぽいダンサーに大変身。踊るときの「また、踊るの…」という台詞が色々と想像させてくれます(ダメ人間)。この台詞が踊るたびに変化していくと良かったんだけどなあ。

(津田)



サーシャ

ウエルトの王女

これぞ伝統? 男運のないペガサスナイト

1章で登場。追手に追われているところを救う。過去に主人公と出会った経験あり。職種はプリンセス。「カリスマ」所持。加えてパッケージにどーんと描かれている(しかも両面に)。これがヒロインキャラか…うむ、良いなあ…と思っていたら次章で本物が出てきてガックリ。だからと言うわけではないですが、かなり入れ込んでしまいました。

最初はマジで貧弱なキャラですが、ペガサスナイトにするとパラメーターもグッと上昇。相変わらずパワー不足には泣かされますが、代わりにMAGの方がガンガン上昇。中盤以降はサンダーソードを持って暴れまくりでした。守備力も「たて」を持っていれば問題ナシ(これはけっこうデカイ)。個人的にペガサスナイトをドラゴンナイトにクラスチェンジするのがキライなのでスーパープルフを使ってラストまでペガサスを貫きました。

ただ、エンディングで誰ともくっつく気配がないっていうのが寂しいですねえ。ペガサスナイトって毎回、男運がないなあ。まあ、そういうトコロが萌えるんですケド(笑)。

(津田)



ティーエ

レダの王女

真のヒロインは 君なんだ!!

名目上ではあれ、レダ同盟の盟主であり、聖剣の使い手であり、それでいて生贄の巫女でもある彼女。ほかの巫女たちがただ守られる立場である中、彼女は明かに異質だった。ティーエだけが自分の意思で戦いを選び、彼女なりの信念も持っている。そんな感じがしたのだ。

ほんの少しだけ描かれるティーエとリチャードの不器用な恋も、それゆえのすれ違いも魅力的で、だからこそ、最終面での彼女たちとグエンカオスのやり取りも引き立ったと思う。でも…でも、これもまた個人的な感想として言わせてもらえば、彼女はあそこで、一人になった方がよかったのでは…。巫女と、彼女たちを救いにきた彼女たちを愛する人々。でもティーエだけは、そのどちらでもあったという特異さ。しかもグエンカオスとの絡みもある。その複雑な思いには、やはり最後、無事な再会を喜ぶみんなの姿を横目に、リチャードを失った悔恨とこの戦い自体へのやりきれなさを抱えて欲しかったなあ…その方が深みがあったんじゃないかなあと思う、ハッピーエンド嫌いの一意見。

(奥山)



リシュエル

炎の魔道士

おっとり系ぼっちゃん 大活躍

前述のマルジュと並んで虎視眈々と狙っていたのがこの、炎の魔法使いリシュエル。この世界では、炎系の魔法は重くて使いにくいのだが、それを押して育てていけば彼は立派な魔法使いになる。相対的にスピードが早ければ先制攻撃ができるというスキルを持っているのもありがたい。

しかしやっぱり彼の魅力はその複雑に絡み合った血縁と(別に彼に限ったわけじゃないけど…)、盗賊の少女パドとの絡みだろうか。いい家に生まれたがゆえの苦労というのはそれなりにしてきたものの、どう見ても坊ちゃんくささが抜けないリシュエルと、年下の少女ながら人情に厚く面倒見のいいパド。こういう組み合わせはなかなか萌えるものがあるなー…と。

プライドが高くて気の強そうなマルジュと違って、どこか垢抜けない優等生っぽさが残っているのがまた庇護欲をそそる。個人的には育てきれなかった(クリア時でレベル28)のが残念だが、まあ前線でそこそこ活躍してくれたので満足。

(奥山)

実録！ リプレイ集 奥山編

行け行けマルジュ！ 夢の強奪軍団

魔法使いと傭兵ばかりを従えて、どこまでも進むオイハギ集団の誕生だ!!



自分が心から気に入ったゲームのことは、色々と情報を集めたくなるのが人情というもの。しかもそれが、この『TS』のようなカタめのSRPGともなれば尚更だ。そんなわけで当然ゲーム雑誌などもチェックしていたのだが、そこでとても気になる記述を見つけた。マルジュが使えないヤツに分類されている。

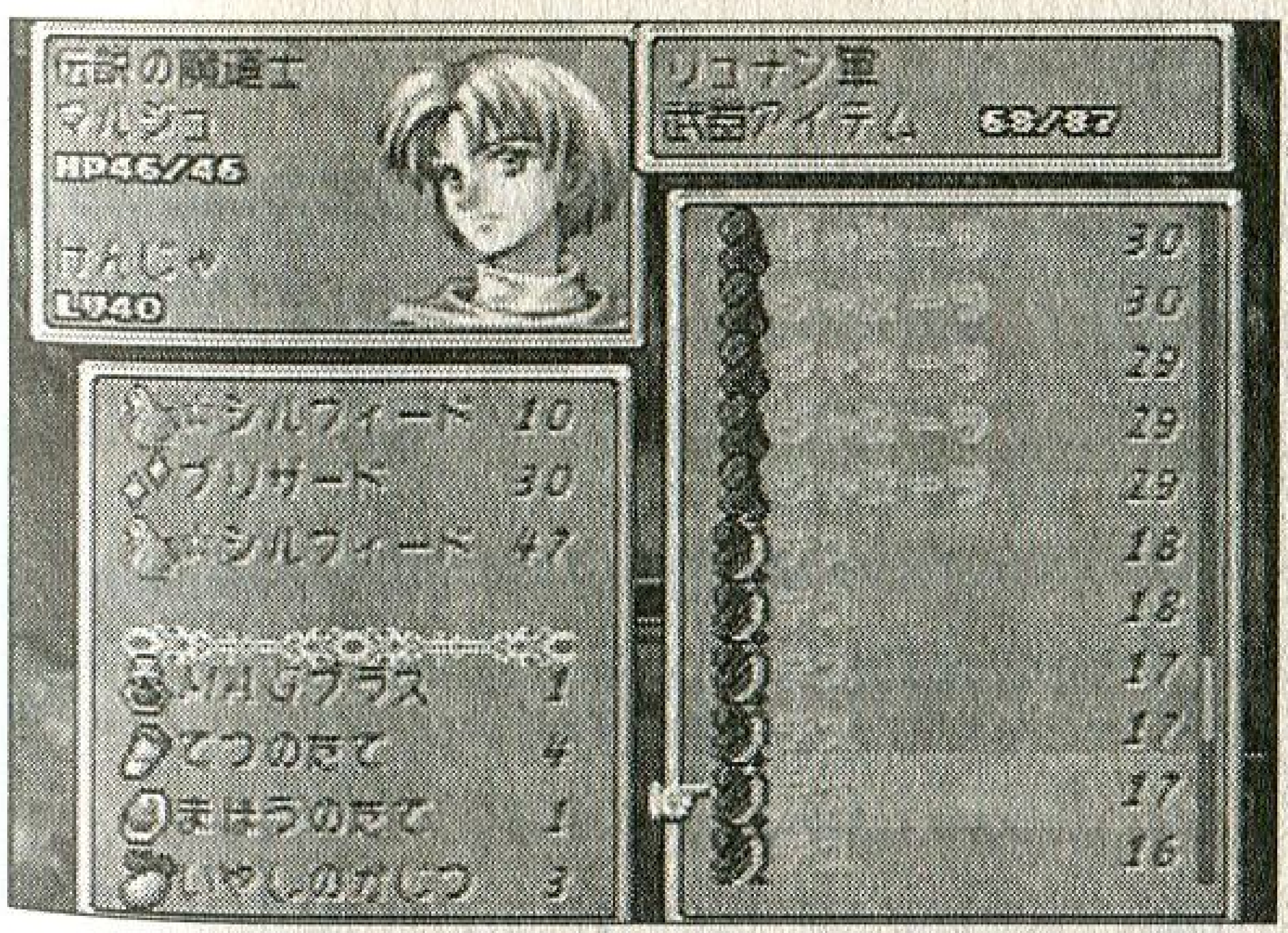
そんなバカなことがあってたまるか!! 伝統ある風の魔法使いが使えないだなんてッ!!

そうして今回のプレイにおける作戦は決まった。何がなんでもマルジュを主力キャラに育て上げ、せめて私のデータの中だけでも最高に「使えるヤツ」に仕立て上げること。魔法（とくに風系）をこよなく愛する私が歩んだ、強盗マルジュとその下僕達の物語が今、幕を開けるのであった…。

美少年か魔法使いか

『TS』のように使用するキャラクター選択の自由度が高いゲームの場合、「誰を選択するか」というところで大きく作用するのが、プレイヤーの「好み」ではないだろうか。万遍なく育てるのも、女性キャラばかりの部隊にするのも全部個人の「好み」だ。

ちなみに私の好みというのは職業別だったら「魔法使い系」と「傭兵系」。性別その他だったら「顔がよく若い男キャラ」だ。もちろんその両方を兼ね備えていることが最も望ましい。しかし、このどちらかを選ばなければならないとしたら、



マルジュのぶん取った戦利品の数々。こりゃもう当分資金繰りには困らないというレベル。あっぱれ。

どうすればいいのだろう？ 序盤でさっそくその選択を迫られた。

最初からレベルが15もある司祭（攻撃・回復両方の魔法可）のリーにするか、レベル1のかわいい見習ナロンにするか。これで魔法使いが美少年なら迷わないのに、リーはどこからどう見ても単なるオッサン。ああ…美少年魔法使いラブを自認する私としては悩みどころだわっ、と思ったのだが結局ナロンに決定。そして早々と転職させた彼に、スーパープルフをじゃんじゃん使わせたのは言うまでもない。結局ナロンは、心血注いだマルジュと並んでの大エースに成長した。

最終的に主力選手になったのは、マルジュ、リシュエル、シゲン、ゼノ、アトロム、ヴェガと言った面々。ほらね、ナロンを除けば魔法使いか傭兵系で、全員そこそこ若くてカッコイイ男ばかりでしょ…（笑）？

ドーピング大作戦

基本的に私は、いかにキャラに愛があってもパラメータの上がりが

気に入らないからといってリセットはかけない。たまーに、マップ始まってすぐにレベルアップするような場合にはやってしまうものの、あまり手を入れてもなァ…と思ってしまうので、運を天に任せている。

じゃあどうやって強くするか、となったらやっぱりコレだ。マルジュ君、大ドーピング作戦。

ここまでで手に入れた、すべてのドーピングアイテム(それを使うと、パラメータが3~5くらい上がるというもの)を、全部マルジュに使わせる。それはもう惜しげもなく。これで、運と速さとHP上限とを上げ、前線に立たせてがんがん攻撃して、さらに手に入れた魔力アップのドーピングアイテムもつぎ込んで、ついに16章でレベル20! さあ、賢者に転職だ! とやってから後で気づいたんだけど…マルジュってレベル19で転職させると「天聖の技」(敵のHP吸収)を覚えたのね…。自力回復手段というのは非常に有効なだけにちょっと後悔。



複雑な人間関係も魅力的。お気に入りのキャラにそういうのがあると、かなり萌える。覚えるのは大変だけど…。

それにしても、キャラを育てるのにやっぱり愛は関係するのか、育たないといわれているマルジュの魔力がやたら伸びる。あるマップでは、レベルが3つ上がって毎回魔力が上がるという離れ業まで披露してくれた。いや～強い強い。専用魔法を2つ装備して鉄砲玉になるとかなり無敵。

ネットなどで、「ここに出てくるやったら強いドラゴンライダー5匹、どうするのよぅ!」などという情報が多かった25章。「最強キャラをぶち当てても運任せ」とまで書かれていたので、かなり覚悟していたものの、結局一度もリセットしないまま、どちらかというと他の章より簡単にクリアしてしまった。

最強キャラでもない(この時点での最強はナロン)マルジュを、つつーっと側に寄せて5匹とも迎撃。しかも5回とも必殺発動して、こちらは攻撃を1回しか食らわなかった。

「つ…強い…」(ドラゴンライダーの散り際のセリフ)

ふふふ、あたりまえだ。いくつドーピングアイテムつぎ込んだと思ってるのか。その上、私はこのマルジュに「強盗」のスキルを付けた。3マス以内の味方の命中率/回避率を50%も下げる代わりに倒した相手の武器を必ず奪えるというスキルは、対ボス戦にも強いマルジュが持っていたらいいんじゃないかなァと。まあ、一人で行動させることが多いし、お金が足りなくて困ってるしね。ぜひともここは彼に、敵の武器を盗みまくってもらおう。

そして「強盗」を持ったあとのマルジュはまさに鬼畜としかいいようのない活躍っぷりを見せてくれた。難所と言われた34章も、固い戦車軍団に一人で突っ込んで行って(一人じゃないと周りが影響を受けちゃうからさ)1ターンで壊滅させ、リュナン軍のアイテムバンクはガトリングボウだのデビルスピアだのがざっくざく眠り、もちろん盾類も全員に2つずつ持たせることができるほどに豊富。ボスだろうとなんだろうと、身包み剥いでは突き進む。もちろん強盗の頭目となった彼には、移動力をプラスしたことも付け加えておこう。

天聖は持ってない、パラメータもリセットで操作したわけでもない、というごく平均的(…と言うかどうかは別として)な育て方をしたマルジュ君。間違いなく君は我が軍のトップエースだ!

ということで、まさしく通り名のとおり、偉大な「伝説の魔道士」となったマルジュの戦績をここに記してこのリプレイを終わろうと思う。

マルジュ	
レベル	40
HP	49
撃破数	183
ちから	0
わざ	18
はやさ	23
守備力	9
魔力	22
ラック	23
ぶきL	20
戦闘力	536

実録！リプレイ集　津田編

男ならば極めろ！ギャルゲー的TSロード



どちらを見ても女の子。しかも優秀なキャラばかり。加えて意味ありげなシチュエーションの数々。おそらくは制作者の煽りだろうが、ここはあえて乗るっ…!!

女性キャラクター、マジで多いです

ほかの仕事が忙しかったせいでプレイ開始はちょっと遅れたが、なんと言っても大好きなクリエイターさんの最新作。プレイにも気合が入るというものです。

という訳で、ザッとネット上での評判を眺めてみる。詳しい攻略を読む気はないけど、それなりに情報を知っておかないと面倒だしね。で、読んでみるといくつか気になる書き込みが…。「ティアリングサーガってギャルゲーみたいですね」

…ナニ？　ギャルゲー？

雑誌を見てみると確かに女性キャラが多いではないですか。てことは久しぶりに女性囲まれプレイができるということか？　それは素晴らしい。ハイテンションでプレイさせていただきましょう！

君だけはボクが守るよ！

と言っても、さすがに女性オンリープレイはしませんけどね。いくらなんでもファーストプレイからそれは怖いし。まあ、一戦級は女性で占めるようにしたいとは思います。

まずは1章。いきなり見るからに悪い人に追われている女性が二人。当然、助ける訳ですがそのうちの一人が王女様。しかも職業プリセンスで、過去に主人公と会ったことがあるときた。「なるほど、これが今回のヒロインが。しかし、相変わらずベタな展開だなぁ」と思いつつも、かなりお気に入りなビジュアルに「ちょっと良いかも」、とも思ったり。

ところが次の章でエンテ登場。どうやら話の展開からして、このキャラがヒロインのようです。絶対、出陣するようになってるし。しかもサーシャはのちのイベントで「飛竜の笛」をゲットし、ペガサスナイトにクラスチェンジ。…おいおい。てことは、サーシャはシリーズ伝統の「王子（主人公）に恋しているけど、王子にはお似合いの相手がいて、一人、寂しい思いをするペガサスナイトの女の子」って訳ですか？　ヒロインチックな登場の仕方をしているだけに、よけいに悲しいぞ。

よーし、分かった。こうなったらオジサンがサーシャを幸せにして差し上げましょう。とりあえず貴重と思われるスーパープルは全部、君のものだ。



こんなに思わせぶりな登場しておいて、あとはほとんどイベントなし。しかもかなわぬ恋物語付き…。

STRにさえ注意すれば問題なし

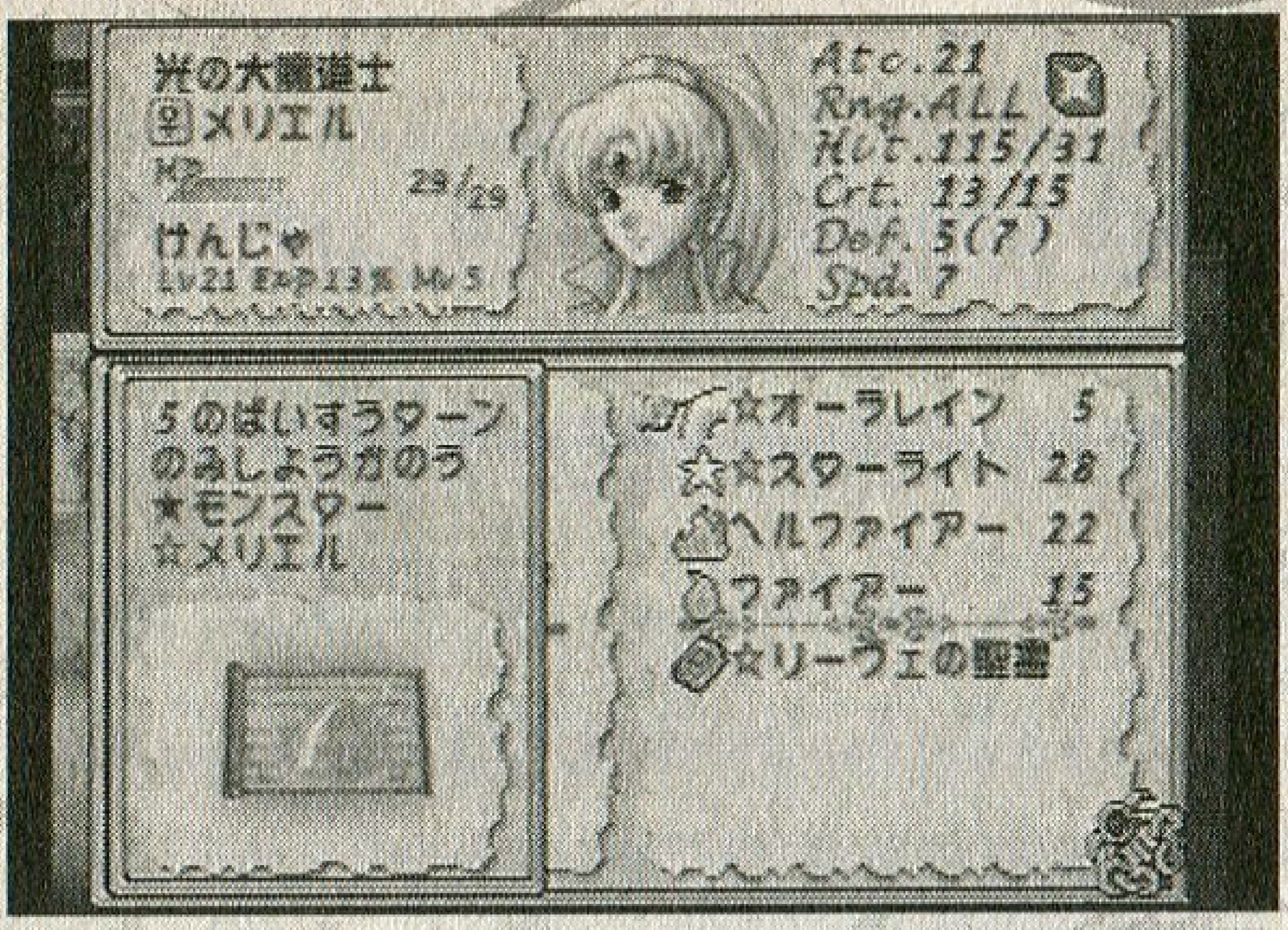
ところが途中、プラムを仲間にしていないことに気付く。しかも軍団分け直前。…すいません、やっぱり攻略本、見てもいいですか？　こ

こまで進んでゲーム的にはあまり難しいとは思わないのだが、仲間にする条件を見つけるのはちょっと難しい気がしてきた。男キャラだったらガマンもするが、「お兄ちゃん」子ははずせない。

と言うわけで10時間近くのプレイ時間（闘技場でのレベルアップ含む）を捨てて、泣く泣く最初からやり直し。最初にお兄ちゃんがきた時について行くって言えよ…と、ぶつくさ文句を言いつつ、とり忘れた武器を回収し、サーシャは「素質」を覚えさせてからクラスチェンジ。プラムに「守りの杖」を持たせるためだけに神官を仲間にして、上がりにくいジュリアのSTRに注意しつつ、5時間後には元の章まで復帰した。まあ、結果的には良かったかな？

基本的な戦術は野郎共に敵の体力を削らせて、ジュリア、サーシャ、マーテルといったところで止めを刺すパターン。元々、飛行系・傭兵系のキャラクターが好きなので、特に意識しなくてもこういうプレイにはなるんだけどね。クラスチェンジ前のサーシャはマジで弱いですが、そこは「敵を絶対殺さない（HP1までにしかできない）」ラケルが大活躍。

魔法使いがちょっと弱いかなと思ったけど、軍団分けの後、どちらの軍団にもエリシャ、メリエルといった有能な魔道士が登場。また、中盤からレニー、サンといった強力なキャラクターが登場するので戦力的にもまったく問題がない模様。ある程度は苦戦を予想していたんだけど、どうやらマップだけでなく、キャラクター的にも難易度を落としているのかな？　まるっきり使えないキャラクターというのは少なそうです。



終盤戦で最も役に立ったオーラレイン。たくさんの敵を倒しても経験値が入らないのはちょっと納得いかなかったり。

パワー不足は全体魔法でカバー

終盤にくるとさすがに敵も厳しくなってきました。特に「盾」を装備している敵が厳しい。いくら強くても、やっぱり女性キャラはパワー不足になりますからねえ。おかげで高い武器ばかり買っちゃう割に、「ウチの娘に限ってそんな悪いことはしません」と強盗のスキルを付けなかったものだからやたらに貧乏になっちゃうし。やり直したせいで闘技場に行くのが面倒になっちゃったのもまずかったなあ。それでも魔法使いが優秀だったのでなんとか突破。中でもメリエルのオーラレインは頼りになりました。全体魔法万歳。

クリア時にはレニー、サン、サーシャ、メリエルといったところはほぼMAXレベル。道中で野郎キャラに頼ったところはあったけど、ちゃんとやれば案外、女性キャラオンリープレイは簡単かも。とりあえず2週目は、憧れのあの人を仲間にするべく頑張りたいと思います。

ギャルゲーオタク的『TS』外伝

み○き先輩を求めて…

本文中にもちょっと書きましたが、このゲームでは仲間にする条件が難しいキャラクターが何人かいます。そしてその中でも極めつけに難しいのがレティーナ。

仲間にするには、特定のキャラクターに「癒しの雫」「お守り」を持たせた上に、13章から始まるイベントを複数こなしてようやく25章になって仲間になるという実に面倒なもの。おまけにそんなに強くならないキャラを育てておかなければいけないし…。

ですが、苦労をするだけの価値はあります。彼女が戦いに参加するだけで全員に10%の支援効果が加わり、しかも専用武器の「封印の杖」はボス級であっても魔法を封じてしまうという脅威の杖。

と、能力的にも魅力満点なのですが、実はギャルゲー視点から見ても萌えポイントが高い（笑）。

彼女は目が見えないという設定なのですが、盲目の少女と言えば？　…そう、み○き先輩ですね。『○NE』の中で最も泣かせてくれたヒロインですね（個人的主観）。いや、わからない人は良いのです。わかる人はぜひ、「えいえんのせかい」に彼女と旅立ってはいかかでしょうか？　私も2回目のプレイは彼女をゲットすることに全てを捧げるつもりであります。

Text by 奥山・津田（編集部）

制作者インタビュー



セガガガ

ゾルゲール哲 sorgel tetsu

鉄1～電車でバトル！～

中田慎吾 shingo nakata



株式会社ヒットメーカー
『セガガガ』プロデューサー

この作品を形作るのは、「セガというブランド」なんです。

ゾルゲール哲

ゲーム業界を震撼させた『セガガガ』。本作を世に送り出したゾルゲール哲氏に『セガガガ』に対する思いを語っていただいた。

『セガガガ』のリリースから一段落しましたが、周囲の反響は以前と変わってないでしょうか。

——そうですね、よく、バカやったなあと言われています。ほかのクリエイターさんからも「まあ、いいんじゃないですか」というクールな意見を頂いております。

今さら怒られたりはしてませんか。

——偉い人には感想を聞きにいってませんから（笑）。

プロジェクトを立ち上げたのはいつになるのでしょうか。

——予算が出た時点、ということになると1999年の夏以降ですね。当初予算が全然出なくて、前代未聞のプレゼン2回という快挙を成し遂げました。

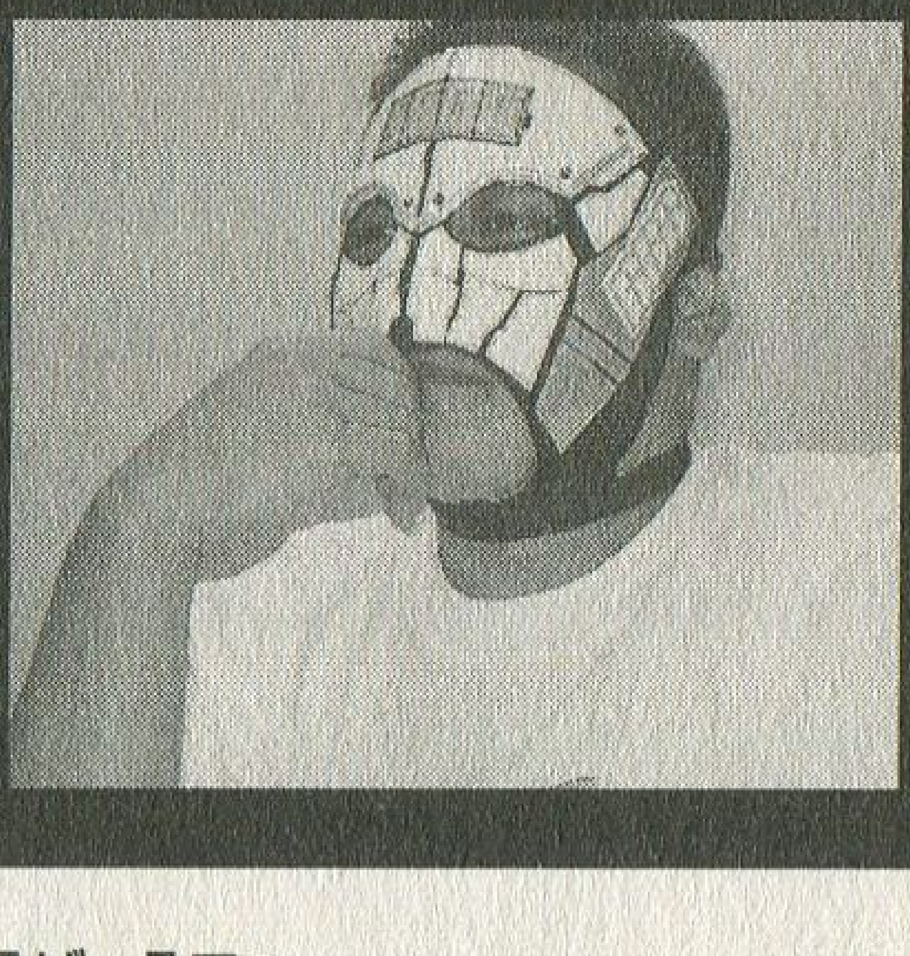
『セガガガ』がドリームダイレクト専売から、店頭での販売が行われるにあたって、ゾルゲールさんご自身が営業活動の一環として、直にセガファンに触れられたわけですが、そのときの様子などを。

——あの時は、平日の昼で、しかも雨が降ってまして、もしこのまま誰もこなかったらどうしようかと思っていました。基本的に学生や社会人は来られない時間じゃないですか。それでも来てくれた方というのは、何かを捨てて集まってくれたんですよね。それなのに、よく考えたらこちらはサインしかできないんです。自分のサインがないので、人の名前書いてあげたりして（笑）。しかも間違って書いちゃったりして（笑）。集まってくれた皆さんの熱に応えたてあげられたかどうかはわかりませんが、やはりセガマニアというのはいいですね。でもこれは、『セガガガ』というソフトに対してではなく、セガに対する熱意ですから、本当にセガ様様という感じです。

ものすごいパワーのあるイベントでしたね。

——何回も来てれた人がいましたね。拝んでくれる人や、ドリームキャストを買ってくれる人とか。会社休んでも行こうという人とか（笑）。目に決意を称えてまで『セガガガ』買いに来てくださったのが、嬉しかったです。

じつは本誌編集長の津田もこっそり行ったんです。買わないで帰



ぞるげーるてつ
2001年上半期を代表するゲームソフト（笑）『セガガガ』を誕生させたプロデューサー。本作では企画、イラスト、プロデュースとトータルに携わっている。代表作は『ドラゴンボールV.R.V.S』（アーケード）。

※注1　ゲームの原画や雑誌などで活躍するイラストレーター。ちなみにゾルゲール哲氏はトンカツと引き換えにドットコム子ちゃんのイラストを依頼した。

※注2　『美食戦隊薔薇野郎』等を手がけたクリエイター。『美食倶楽部バカゲー専科』（弊社刊）などの表紙イラストも手がける。

ったそうですが。

——それはきつく言っておかないとなぁ（笑）！

『セガガガ』には大勢のクリエイターやキャラクターが実名で登場しますが、そのオファーに対する反応はどうでしたか。

——普通は「うん」と言わないですよね。しまいには『セガガガ』とは言わずに新規ＲＰＧ企画と言って、ゲームの内容を一切明かさず企画を持っていて「やりませんか」と言ったこともあります。協力というかバカをやってくれる人、ですね。見るからに「これは金にならないぞ」というのが見え隠れしている話ですからね。それでもやると乗ってくれた方にはご協力いただきました。

あからさまに断られたエピソードはありますか。

——いやいや、それはないです。こちらの方が、「お金が出ませんよ」って失礼を言っているわけですから。ホントに、「ギャラがトンカツでもいい」というレベルで書いてくれる人ということになりますから、協力してくれたのはほぼ、私の知り合いです。趣味でやってもらっています。それこそ片倉真二さん（注1）や斉藤智晴さん（注2）とか…。本気で頼むと高いから本気では頼まないんですよ。斉藤さんには、銀座でスキヤキを奢らされて痛いめにあいました（笑）。

それでは制作費はとても安くあがったのでしょうか。

——元々無かったというか（笑）。いっぱいあるのに安く抑えたのではなくて、元からこれしかないという状況で作りましたからね。

発売を記念して作られた、メガドライブ仕様のビジュアルメモリなどは、始めから出されるという案があったのですか。

sorgel tetsu

——そういったパブ関係はすべて広報の笹原君や本社の竹崎さんなどのご協力です。こういったインタビューを受けているときに、そういう企画をやろうということになったんです。イベントに私が行って販売するというのも、『セガガガ』はやっぱりアキバだろうという話から出てきたものなんです。アキバに巡礼に行くついでに手売りしようじゃないかと。あと、このマスクや、ＨＰで企画した、「セガ信者募集」なども、笹原君のアイディアですね。

どんな方が「セガ信者」として応募されてきたんですか。

——もうスゴイですよ。「放送部で校内にセガガガマーチをかけたんですが、ところでセガってなんですか？」という十代の方や、「コンピュータの歴史」と称して学校の視聴覚室にマークⅢと32Ｘとサターンを並べて、それぞれに『アフターバーナー』を入れて、「このようにコンピュータは進化してきました」と説明した小学校の教師とか。すごいネタばかりでしたよ。

今回はセガファンに向けられた作品でしたが、セガハードがなくなるということで、次にはどのような方向性を考えていらっしゃるのでしょうか。

——とにかく最近、ゲームそのものに元気がないんですよ。売れないし、ゲーム以外のモノとくっついてなんとかなろうとしてるのも気持ち悪い。これは日本映画が歩んできた、不健康な道と同じなんですよ。自分の首を絞めているんです。

昔はゲーム業界に、「ひょっとしたらこの先になにかあるんじゃないか」と思って人が集まってきたんですよ。『ドラクエ』で名前を入れると「勇者〇〇〇」と呼んでくれる。ものす

ギャラ代わりに銀座でスキヤキを奢らされて痛い目にあいました（笑）。

ごく単純でくだらないことなんですが、これまでの創作物にはないインタラクティビティでした。自分がキャラクターとしてゲームの中に存在して、これから冒険が始まるということに対して「こりゃひょっとして何かスゴイことが起こるかもしれない」と思ってこれまでやってきたわけです。あんまり起こりませんでしたが（笑）。ところが、いつの間にかゲーム業界全体が、5千万ポリゴン、2億ポリゴン出るようになりました、とか言い出したわけです。

ゲームの可能性が、単に技術的な話題とすりかえられている。このあたりに、何か切り込めると嬉しいな、と考えているところです。

もしかしたら『セガガガ2』ということもあるのでしょうか。

――『2』、見たくないでしょ（笑）？　私が世界のクロサワみたいにビックになって、60歳くらいになったところでそういうものはやらないとね。いきなり二番煎じみたいなのを…そういうのも好きだけど（笑）。

最近はどんなゲームを遊ばれましたか？

――スーパーファミコンの『迦桜羅王』を狂ったように遊んでいました。あの、あからさまなまでの「ゲーム」という感じがいいんですよ。修練を積んでコレをクリアして明日続きやろう、というパスワードセーブの手軽さもいい。最近の小癪なゲームと違って、「なんでこの忙しいのに、5分もムービー見なきゃいけないんだよ！」というのが一切ないんです。「覇王拳を覚えた」。よーし、寝よう！　とかね。やはりロムの功績は大きいです。5分でやって5分でスッキリできますから。

ゲームの作りも、それぞれステージを覚え、特殊技を覚え、それを使うと絶対クリアできるという、いかにも昔らしい作り込みがいいです。このゲームを作った会社がなくなってしまったので、「これはゾルゲールが作った」というウソ情報流していただければ、作った人が怒って出てきてくれるかもしれないのでウレシイです（笑）。

あと最近では『ヒットラーの復活』もやりました。誰かリメイクしてくれないかなあと思っています。

ソフトはかなり所有してらっしゃるんですね。

――けっこう持ってますよ。特にメガドライブ以前のセガソフト。これはちょっと自慢できます。というのも、ファミコン全盛の時というのは大学生だったんですが、SCのソフトが50円とかで叩き売られてるのを見て、一生懸命保護したので。『N-SUB』とか『スタージャッカー』とか。

その経験が『セガガガ』に活かされているわけですね。

――そうです。あと、知り合いのもっとコアな人にメールを送って、「『ガールズガーデン』のパッケージ画像送って！」とお願いしたり…『ボンバーレイド』のピカピカな箱とか残っているんですよ！

やはりゾルゲールさんが心動かされるのはセガのハードですか

――ええ、メガドライブが心のハードですね。真っ黒のボディに金で16BIT…カッコイイ!!　メガドラとメガCDと32Xを挿してケーブル取り回したら、CDが引っかかって困るんですけどね（笑）。

ゲームって、ゲーム機本体とか、それを持ってる自分とか置いている部屋まで含めてゲームなんですよ。真っ黒くてチープでオモチャみたいでギラギラ光っているのが部屋にあ

※注3　氏が所有している32Xは『セガガガ』STG面の撮影時に壊れてしまい、RGBの赤が出なくなった。

って、電源入れたら楽しいじゃないですか。「うわぁ～俺のスーパー32X～」(注3)とか言って。あの頃が最もセガの方向性と世間のニーズが合っていた時期だと思います。実は、ゲームそのものの面白さでゲームが完結しているわけじゃないんだ、とすごく良くわかりました。任天堂はもっとクレバーにやってるんですが、そのノウハウをマネすることはできないから、「じゃあウチは16BITと書いています」と。この発想がスゴイですよね。実に素晴らしい。

セガファンというのは本当にクールなセガが好きなんですよね。正直、ギャルゲー路線は嫌いなんですが、古くからの人ほど「最後はどうせギャルゲーマシン」になるんでしょ、と言う(笑)。

そのあたりを見据えた上で、作品をお作りになるのでしょうか。

——どっちかっていうと嫌がらせみたいに作るのが好きなんですよ。「さあ買ってみやがれ、萌え萌え～とか言ってやったぞ」と。

この『セガガガ』に込めたメッセージなどはありますか。

——そうですね。うまく言えてない部分も多々ありますが、ゲームを作っている連中が、自分の仕事について語るゲームという、メタフィクション的な内容なので、そこらへんの虚々実々を通して、製作者側から見たゲームというものが、果たしてどんなものであるか、それを感じていただければと思います。

基本的にシニカルに物事を見るのは好きではないのですが、ゲーム業界は基本的にまあ辛くてロクなことがないです(笑)。周りにいる人はみんな化け物だし(笑)、業界全体も先細りで先が見えません。ですが、それを表現するにあたって、何かそれだけで終わらない方法はないかと思って、そこだけはちょっと一生懸命に作ってみました。どちらかというと、メッセージを込めたというよりも、このゲームの中と同じように、今、ゲーム業界で生活している私自身の、祈りの言葉みたいな感じですね。私自身大した人間じゃないんで、ご大層なメッセージなんて込められないんですよ。単純に一ゲーム業界人として、せっかくこういうゲームを作るのだったら、その時々の「思い」みたいなものを入れられないか、と思っていましたね。

ユーザーはそれを感じとってくれたと思いますか。

——あれだけうるさく言えばね(笑)。ゲームの後半、全然セガと関係ない話になって、しかもよく考えたら全然決着がついてないですが(笑)。

この作品は、2001年の上半期を代表するとソフトと言えると思いますが、本誌の読者へ向けて、一言お願いします。

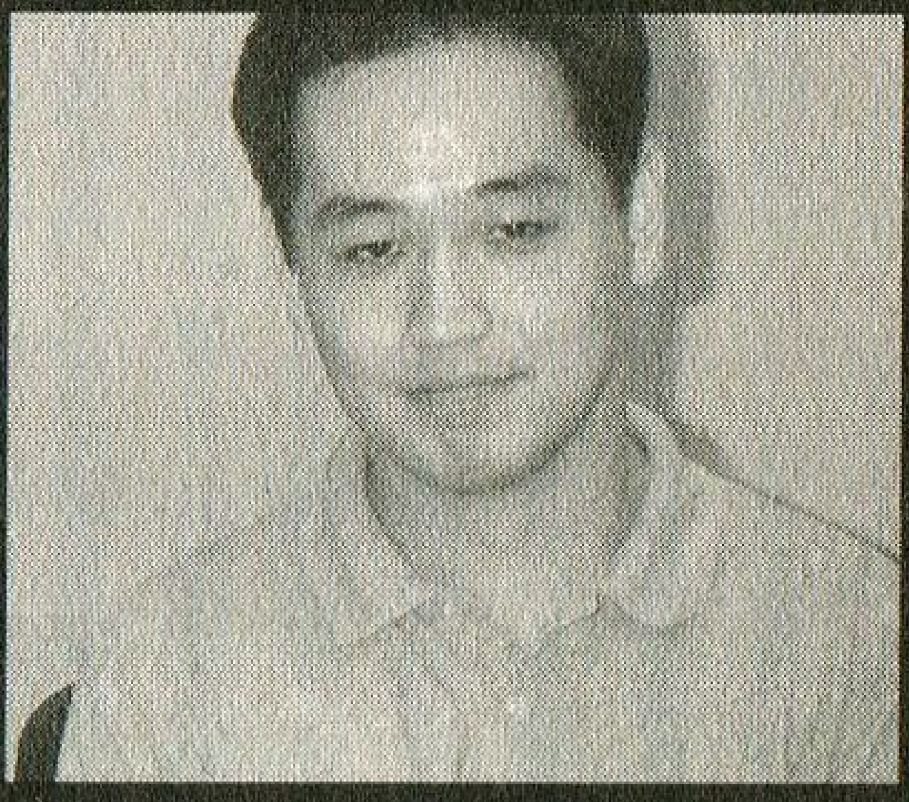
——この作品に似たようなソフトは二度と出ないと思うので、天下の奇作ではないかと思う。2001年上半期を代表するソフトと言っても当然よのう。フハハハハ！

…それはさておき、以前からあった「ゲーム製作ゲーム」というジャンルの中で、このゲームを目立たせているのは、私の力がどうこうという話でなくて、単に「セガというブランド」なんです。それがセガの力であり、そこに集まる皆さんの力も分けてもらってこそ、今回面白い作品が作れたと思っています。遊びやすさを目標にがんばったつもりですので、ぜひ遊んでね。

似たようなソフトは二度と出ない、天下の奇作ではないかと思う。

株式会社シスコンエンタテイメント
開発部ディレクター
中田慎吾

ユーザーを1秒たりとも休ませず楽しませます。



なかたしんご
'74年大阪生まれ、12歳から京都で育つ。シスコンエンタテイメント入社後、最初のディレクション作品として『鉄1～電車でバトル！～』を担当。企画立案からコースレイアウトやゲーム性の調整など、ほぼ全体に渡って制作に携わる。

斬新なゲーム性で注目を集めた『鉄1～電車でバトル！～』のディレクターを務めた中田慎吾氏に、本作の企画立案から制作にあたってのお話を伺った。

「電車でレース」って一体どうやって!?

電車でレースをするという発想は、どうして出てきたのでしょうか。

――中田氏（以下、中）：私は車酔いをするので、どこかに出かけるときには電車を使うことが多いんです。そのせいで車に興味はなくて…いえ、かといって電車でも運転席に関心があるわけではないのですが（笑）。

昔自分がよく乗っていた路線に、たくさんの電車が並走している区間があったのですが、それがまるで競争しているみたいに見えたんですよね。よその電車が通り過ぎて行くのを見ていると、何か悔しいじゃないですか。「こっちの電車負けるな！」みたいな。その頃から漠然と、「電車でレースができたら」というのがありました。

そのアイディアをずっと温められてたんですね。

――中：今回の企画を立ち上げるときに、たまたまその経験をチョイスしたという感じです。電車ゲームと言えば『電車でGO！』がありますが、プレイしてみると非常に難しく、自由に走れるという感じではなかったんです。それで電車のゲームでも、もっと自由に遊べるものがほしいということで作りました。

最初に企画を立てられたとき、周囲の反応はいかがでしたか？

――中：電車でレースと言うと、「？」という感じで、「またまたそんな夢みたいなこと言って」という冷ややかな反応が全体的にありました（笑）。

丸山氏（広報宣伝・制作課　以下、丸）：初めて企画書を見た時には、どうやったらレースとして成立するのか想像ができなくて、ゲームとして固まるのかな、という心配が最初にありましたね。

――中：形として出るまでは冷ややかなムードで、「なん

か電車でレースって言ってる人がいるけど」みたいな（笑）。

——丸：ただ代表がとても気に入っていました。でも下は「どうなの？」という雰囲気でしたね。

——中：社長がOKを出してくれたのでこのゲームを作ることができたんです。よそではなかなか、こんな企画は通らないんじゃないでしょうか。

複数の線路、分岐…コース作りの難しさ

通常の、車を使ったレースゲームのファンを意識した点などはありますか？

——中：自分自身、レースゲームがあまり得意ではないのですが、スピード感は好きだったんです。それもあって、ターゲットとしては、レースゲームはしたいけどライン取りやドリフトが難しいと思う人を救済したい、という気持ちがありました。

ただ、車が電車になっただけで、普通にドリフトしたり線路も関係なくなったりしてしまうと、せっかく電車という素材を使った意味がないので、電車の良いところも悪いところも使うことにしました。線路の上でしか走れない、車線変更はポイント分岐でしか行けない、というところで制限を与える。この部分で、普通の車ゲームとの違いを出すようにしたのですが、それをしたがために色々な苦労をするハメになりました（笑）。

チームスタッフから「なんで線路の上しか走れないんですか」とか、「ポイント分岐なんて勝手に移動できないですよ！」って言われて、「いや、それは電車らしくて、でも完全な電車のシミュレートじゃないからOKなんよ」って答えても「はぁ…」という感じでかなり混乱がありましたね。終いには「もう電車やめましょ」とか言われたり（笑）。ゲームのイメージを周囲に徹底させるのに苦労しましたね。

——丸：制限がある中で、どういう風にレースを作っていくのかが見えなかったんです。走る場所が制限されていても、抜きつ抜かれつのやりとりができるのか、紙じゃわからないですし。

駅のホームに止まらないとゴールにならない、など電車らしい仕掛けもありますよね。

——中：駅に止めるのも当初から予定していた項目でした。ただ、レースゲームユーザーからしてみると、「いや、突っ走ってゴールでしょ」というのがあるので、「いえいえ、止まらないとゴールじゃないです」というやりとりを繰り返ししました。

当初はオーバーランするとその先に崖があって、スキーのジャンプができるようにするつもりだったんですよ。それで、着地何メートルかを競うという（笑）。でも処理的な問題で、スタッフから「そこまでやってる場合じゃない！」と言われて最終的になくなってしまったんです。

あと、電車の長さについても最後まで引きずりました。車のゲームだと機動性がいいので、すぐカーブを曲がることができるのですが、電車は全長が長いので問題が出てく

s h i n g o　n a k a t a

隣りの電車に抜かれると、何か悔しい気がしますよね。

るんですよ。最初は2両にしようという案もあったのですが、到底2両じゃ前の車両を抜けないということがわかって1両になったんです。コーナーの部分では、スピードを越えるとコースアウトするとか、片輪走行でうまく曲がれるというアイディアが最初は浮かばなかったんです。

リプレイで見ると、微妙なバランスでカーブを曲がって行くのを見るのが楽しいですよね。

——中：最初は普通に曲がるためには減速をして、ゆっくり曲がって行くか、コースアウト程度のものしか考えてなかったんです。ところが実際試してみると、それだけだと物足りなくて…。ゲームの面白さのためなら、電車らしくない部分——例えばコースアウトしても戻るとか、ポイント分岐も自由にできるとかも取り入れます。それがゲームの楽しさだと思っていますので、色んな部分でさじ加減をしています。バカゲーだけど電車らしいルールを盛り込んで、でもシミュレートしない、という微妙なバランスで成り立たせるのに苦労しました。

コースも途中で分岐するなど、通常のレースゲームとは違った作りになっていますが…。

——中：コースに関してはかなり難儀しました。例えば普通の車のゲームだと、コースレイアウトをラフで描いてしまってから調節できるんですが、このゲームの場合は、おおよそのコースを描いたあとに、線路の個別のコースを描いて、ポイント分岐の追加と削除の作業があって、そこで修正が必要だとわかると、コースを作り直さないといけないんです。そのあたりが頭の痛いところでした。レースゲームでは、急なカーブやヘアピンカーブが普通にあると思うんですが、そういったものを入れようと思ってラフで描いても、デザイナーから「このカーブ曲がれないんですけど」と言われます。そこでまた試行錯誤して、作って潰して作って潰して…。最後の方までずっとポイント分岐も調整してました。コースを作るのが一番苦労しましたね。

ゲーム中、画面に車両の現在位置がわかるような表示がないのはどうしてでしょうか。

——中：そういう声はあったんですが、実際つけてみるとその図を見ているだけで済んでしまうんですよ。コース図に、線路とか敵車の位置とか表示すると、もう画面を見ずにそちらばかり見てプレイしてしまうんです。普通のレースゲームだと、曲がる方向も矢印などで出ますが、あれも出しませんでした。あくまでも目視で、次にどちらに曲がるのか、敵が近くにいるのかどうか、慌てながら忙しくやってもらうのがこのゲームに合っていると思うんです。実際、前方の敵車に接近したときは、前が見えなくなりますよね。これが普通に見えてしまうと後方が有利になってしまうので、そういう「前が邪魔でしかたがない！」という気持ちを残しておこうと思ったんです。

午前3時に「Train-Train」を聴かせて

これまでのユーザーからの反応はいかがですか？

——中：アンケートやゲームショウの反応は、だいたい二

極化してます。1つは「電車でレースなんて思いつかなかった、よくこんなソフト作った、新鮮だった」という驚きの意見。もう1つは「自分も電車でレースしたいと思ってたけど、どうやってレースするか思いつかなかった、これを見て、あ、できるんだって思った、やりたかった」というものでした。

オープニングでザ・ブルーハーツの名曲「Train-Train」が流れますが、どうしてこの曲を選ばれたのでしょうか？

——中：これも結構マスター間際の話だったんですが（笑）、オープニングの曲を何か入れたい、となりまして。

——丸：販売店用に体験版を配ることは決まってたんです。絵を見れば確かにインパクトもありますけど、耳で引っかかるものも作らなきゃという話が営業から出ていました。

——中：それで何にしようかという話になっていたんですが、自分がブルーハーツの「Train-Train」というCDを聴きながら仕事しているときに、ぽっと画面をみたら、すごくマッチしていたんです。リプレイ画面見ながら「Train-Train」を流してたら「いい感じかなあ…」と思いまして、マスター間際に1人ずつ、曲と画面を見せて「どうですか～どうですか～？」って順番に聞いていきました（笑）。

——丸：パソコンにCDを入れて、隣のPS2にロムをさして「どう？　どう？」って、夜中ですよ!?　3時とか4時とか朦朧としてる時間帯に（笑）。

もともとブルーハーツがお好きだったんですか？

s h i n g o　n a k a t a

——中：いや…実はあんまり（笑）。リアルタイムのときはそれほど好きじゃなかったんですが、実家に帰ったときに妹からCDを借りて、会社で聴いてたら「うわ～、いい曲やなあ！　こんないい曲やったんや！」って（笑）。今となっては全く知らない人もいると思うのでこれはいいかな、と思いました。

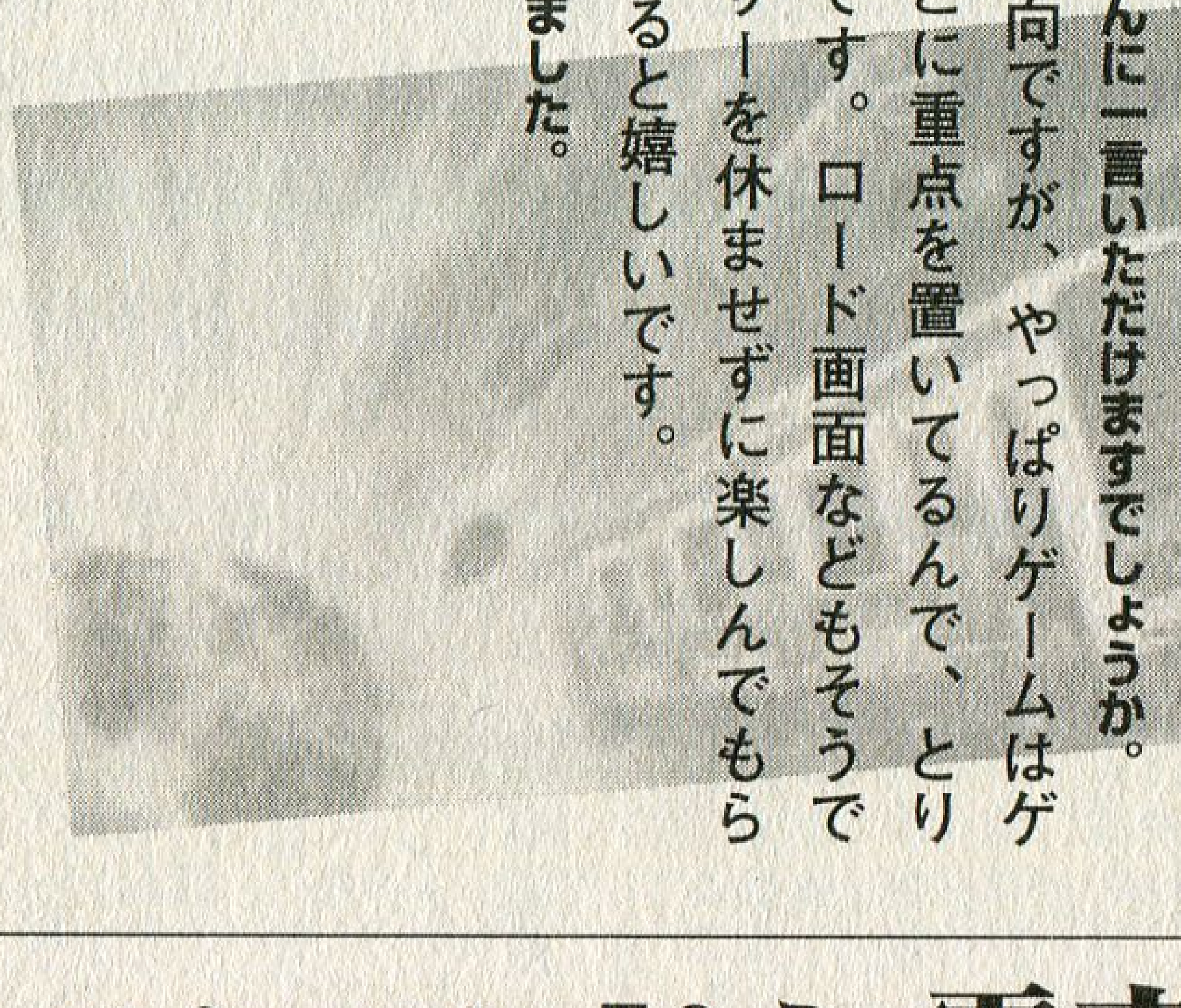
ロード中の画面がユニークですが、これは全部で何枚あるんですか？

——中：あれは、スキーをしているのと、月夜を飛んでいるのと、水から飛び出しているのと、惑星が爆発しているのとで、4種類です。本編で車両を飛ばせなかった分（笑）、せめて空飛ばせようかな、と。デザイナーに「車両が水から飛び出ている」っていうイメージを理解してもらうのに苦労しましたよ。「はあ？」って（笑）。

では最後に、読者の皆さんに一言いただけますでしょうか。

——中：PS2はリアル志向ですが、やっぱりゲームはゲームだと思うんです。そこに重点を置いてるんで、とりあえず遊んでみて欲しいです。ロード画面などもそうですが、1秒たりともユーザーを休ませずに楽しんでもらいたいという気持ちが伝わると嬉しいです。

どうもありがとうございました。



スタッフに「もう、電車止めましょう」と言われたことも。

いまさら恥ずかしくて他人に聞けない人のための4ページ

GAME RESISTANCE

ゲーム・レジスタンス

Mission.4

シューティングゲームで潤いのある生活編

STGの世界から活気が失われてから、どれだけの時間が過ぎただろう…いよいよもって、終焉の時が迫ってきたのだろうか？　いや、それでも我々は抵抗をやめんぞ！　これより、STG界に新人を引きずり込むための、悪あがき作戦を発動する!!

Text by　原田勝彦（無職）



人はSTGがなきゃ生きていけないんだよ！

このところ、STGをリリースしていたメーカーたちの間に、不穏な動きが広がっている。STGの開発中止、業界から撤退、版権の売り渡し、消滅…。

苦しい時も悲しい時も、STGをプレイすることで心の平安を得ていた我々にとって、この状況はあまりにも過酷だ。もしこのまま市場が冷え込み続け、STGが1本も発売されないという事態になったら…考えただけでも恐ろしい。人はSTGがなければ生きていけない生き物である（断言）。生活必需品の配給が止まったら、次に起こるのは暴動だ。それだけはなんとしても防がねばならん!!

それにしても、なぜこんなお寒い状況になってしまったのだろう。メーカーが高難度のSTGしか出さないから？　STGファンが閉鎖的で排他的なコミュニティを形成しているから？　まあ、そういうこともあるかもしれないが、一番の原因は我々ゲームマスコミにあるような気がする。STGの楽しさを伝えるどころか、「難しい」「マニアック」と逆宣伝ばかり…。

これでは、人が離れて当然だ。

ここで誤解のないよう言っておくが、そもそも**最近のSTGは難しすぎる**という決まり文句自体が**大嘘。** ゲーセンのSTGが難しいのは事実だが（短時間で100円入れさせる必要があるため）、家庭用作品の多くはちゃんと調整されている。

そしてもう一つ、入門者をないがしろにしすぎていたことも問題だ。『ゼビウス』や『グラディウス』が流行ったのも、高橋名人が16連射していたのも、すべては80年代の出来事。スーファミ後期やプレステからゲームを始めた人たちは、STGのことなど何も知らないのだ。彼らに対して、STGの基本や素晴らしさを伝える努力を怠ったツケが、今になってまわってきたのかもしれない…

入門者のための「STG鉄の掟」

そこで！ 唐突だが、ここで入門者のために「STG鉄の掟」を書き記すことにする。これはスキルアップのための掟でもあり、またSTGを楽しむ上での掟でもある。ぜひ参考にしてほしい。

①適切な難易度を選べ！

かなり重要なポイント。多くの家庭用STGでは、オプション（もしくはコンフィグ）モードで難易度を変更できる。難易度を下げることは決して恥ではない。

②TVから1m以上離れよう！

気にしてない人も多いようだが、大画面に顔を近づけてプレイするのは非常にまずい。画面全体を視野に入れないと、何が起こってるのか把握できなくなる。

③「切り返し」を習得しよう！

多くの敵は、自機の座標めがけて弾を撃ってくる。ということは縦スクロール型STGなら、左右の往復運動をしているだけでほとんどの弾を避けられることになる。これを「切り返し」という。画面端に追い詰められがちな人は、意識的に往復運動をしてみよう。

④死ぬ時も弾から目を離すな！

敵の弾が迫り、もはやこれまでという状況になった時、目を閉じたりコントローラーから手を離すなど論外。最期の瞬間まで、意識的に弾を目で追う癖をつけよう。これがパニックを抑え、動体視力を上げるための訓練となる。

⑤弾幕の隙間を見逃すな！

ボスが大量に弾を撃ってくるとパニックに陥ってしまいがちだが、弾幕には必ず自機が入り込めるだけの隙間が空いている。怖くてもその隙間に入っていこう。

⑥ボムを抱えたまま死ぬな！

多くのSTGでは、画面上の敵を一掃するボムが用意されている。緊急回避のためのアイテムなのに、初級者ほどボムを使わないまま死んでしまうケースが多い。危険を感じたら、もしくはこの先で危険がありそうだと思ったその時点で、もうボムを発射してしまおう。

⑦自機だけを見ていては駄目だ！

初級者は自機の周囲だけを見ることに集中しがちだが、上級者は前方からやってくる敵に視線を合わせている。自機を見るのは危険が迫った時だけだ。

⑧コンティニューはするな！

最近の家庭用STGは過剰なまでに親切で、コンティニューを無制限に設定できるものまであるが、それに甘えてはいけない。連続コンティニューでクリアしてしまうと、何もしてないのに何かを達成できた気になってしまう。先を見たいという気持ちもわかるが、一つ一つの壁を乗り越えていく楽しさを、自ら捨ててしまうような真似は避けよう。

⑨STGは1日1時間！

かつて「名人」と呼ばれた男は、子供たちに「ゲームは1日1時間」という教えを残した。この教えは今も生きている。STGのように集中力を要するゲームは、やりすぎると疲れてしまうものだ。

⑩愛すべき強敵(とも)を持て！

自分と同じレベルの反射神経の持ち主を連れてくる→そいつの前でSTGをプレイ→死んだらスコアをメモる→そいつにもプレイさせる→「俺は○万点取ったぞ～。○万点！ ○万点！」と煽る…

…あとは死ぬまでスコアアタックを繰り返してくれ。

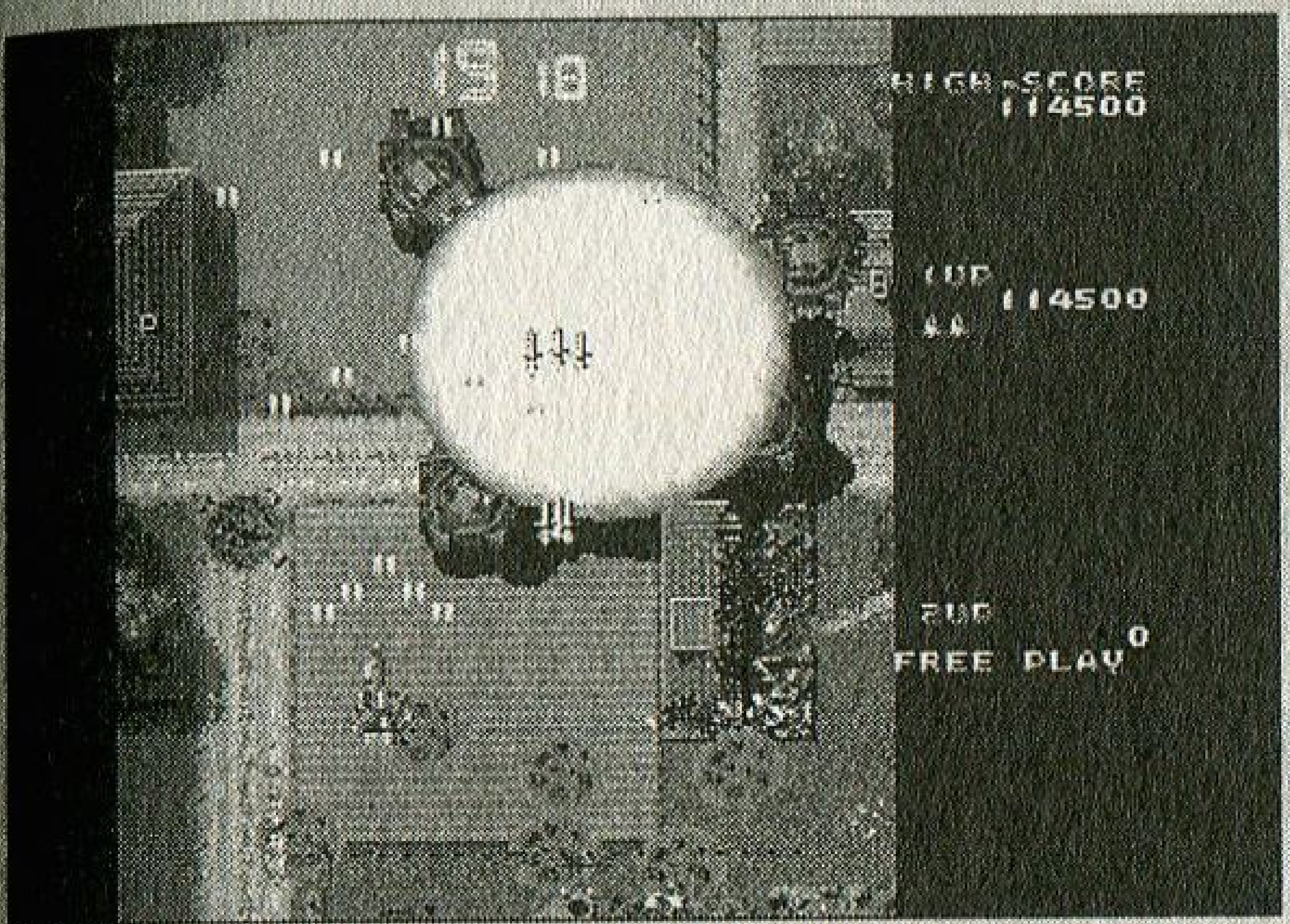
1500円から始めるSTG

プレステの廉価版ゲーム発売ラッシュの波に乗り、名作STGがいくつか復刻されている。まずはここから始めよう！1500円で買える、天国への片道切符だ!!

雷電DX

うなるプラズマレーザーが空を切り裂き、秒間30連発のバルカンが敵機を鉄屑に変える。地獄の底から響いてくるような重苦しい爆音に悪魔も震える、破壊力・起爆力ナンバーワンの超弩級STG、それが『雷電DX』だ。声に出す時は、血管が切れそうになるほどの勢いで「雷電ディィ・エーーックスッ!!」と叫べ。

本作は元々、セイブ開発がアーケードで出したSTGである。プレステに移植され、昨年には廉価版として再び発売された。アーケード版は凶悪な難易度を誇るハードコアSTGだったため、プレステ版も同じく人を突き放すようなゲームなのだろうと思われていたフシがあるが、そんなことはない。むしろユーザーフレンドリーすぎてうろたえてしまうほどだ。まるで東映ヤクザ風の男が、電車の中でお婆さんに席を譲っているところを見てしまったような気持ちになる（意味不明）。



『雷電DX』より。このずしりとした爆発の重みこそ、『雷電』の誉れなり。

さて、本作の具体的な内容だが、いちいち説明するまでもないほどスタンダードなものとなっている。バリバリと弾を撃って敵を撃破しまくるだけの、何のひねりもないSTGだ。しかしひねりがないだけに、本作の「純度」は限りなく高い。撃つことと壊すことを徹底的に追求した結果が、この『雷電DX』なのだ。

プレイする際は鉄の掟①に従い、タイトル画面からADJUST SETTING→GAME CONFIGと選択し、DIFFICULTYをEASY～EASY3の間に設定しよう。ここから這い上がっていくことを目標とするのだ。

ゲームのコツは簡単。同じ色のアイテム（赤がオススメ）を取り続けて自機をパワーアップさせ、切り返しを使っていけばそれだけでガンガン進めるはずだ。先に進むにつれ、爆発と敵の破片で画面がごちゃごちゃしてくるので、惑わされないよう注意しよう。

なお、前作にあたる『雷電』と『雷電Ⅱ』が同時に収録された『雷電プロジェクト』も、ベスト版（2800円）で好評発売中だ。もし安く売っていたなら、こちらから始めるのもいいだろう。

ストライカーズ1945Ⅱ

ここで紹介しているSTGの中で、もっとも初級者向けなのがこの『ストライカーズ1945Ⅱ』。本作もアーケード作品の移植版で、開発はSTGに定評ある彩京が行っている。グラフィックがシンプルで画面が見やすいため、『雷電DX』のような派手に爆発しまくるSTGよりも、いくらか遊びやすくなっている。

プレイを始める前に、例のごとく難易度設定を変えたいところだが、本作の場合はオプションモードで設定を変えるのではなく、ゲーム開始時に選択するようになっている。レベル1～3程度から始めるのがいいだろう。レベル1の名称が「MONKEY」というのは非常に屈辱的だが、いつの日にか見返すんだと心に誓おう。

『MajorWaveシリーズ 雷電DX』　機種：PS　メーカー：ハムスター　発売日：00・10・26
『SuperLite1500シリーズ ストライカーズ1945Ⅱ』　機種：PS　メーカー：サクセス　発売日：00・9・28

本作の特徴は、まず自機を選べること。第2次大戦中に活躍した各国のレシプロ機がそろっている。好みで選んでもいいが、フライングパンケーキが扱いやすいのではないかと思われる。

そしてもう一つの特徴が、いわゆる「タメ撃ち」が使えること。ボタンをしばらく押しっぱなしにしてから離すと、強力な攻撃ができるというアレだ。ボス戦では効果絶大なのだが、ためている間は隙ができるので注意。

プレイする際は、鉄の掟⑤と⑥を意識してほしい。本作に登場するボスは、かなり高速で弾をばらまいてくる。だが、弾を吐く方向はだいたい決まっているので、隙間さえ見出せれば活路が開けるだろう。どうしても隙間を見出せなかった場合は、事前にボムを使うことも考えよう。



『ストライカーズ1945 II』より。ボムは緊急回避というよりも、盾がわりとして早めに使おう。

レイストーム×レイクライシス

本誌でも紹介したことがある『レイストーム』と『レイクライシス』が、1本にカップリングされて1500円で発売されることになった（発売日は10月25日）。

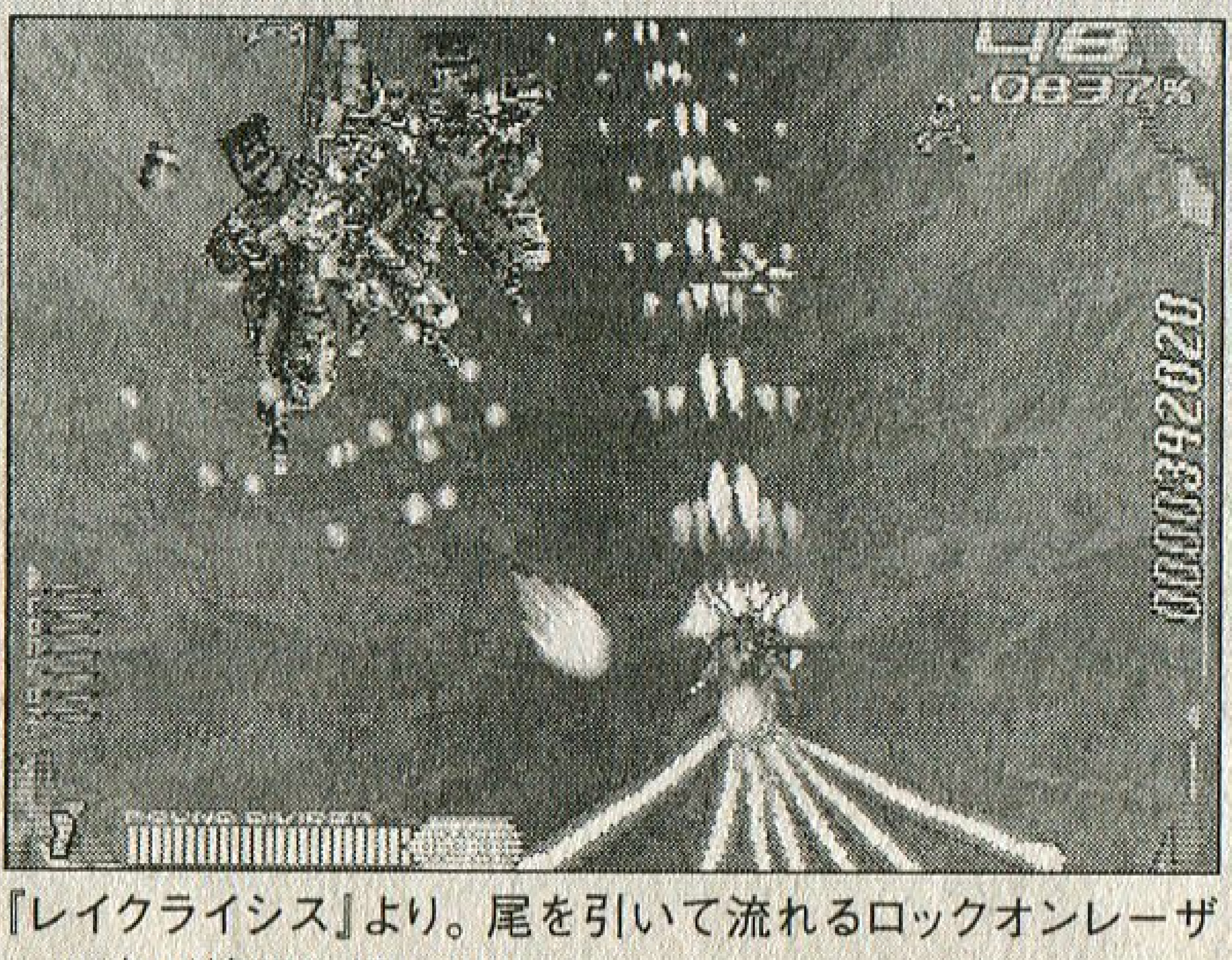
本作の開発元はタイトー。STGをカッコよく演出することにかけてはトップクラスのメーカーである。ビルの立ち並ぶ市街地や、星々の輝く宇宙空間を背景に、淡い光を放つレーザーがいくつも飛び交う…この美しさは、『レイ』シリーズ独特のものだ。

だが、その美しさゆえか、2作とも難易度は高めになっている。正確に言うと、オプションモードでEASYを選んでも、さほど簡単にならないということ。コンティニュー回数は多めに設定されているので、連続コンティニューすればクリアできないこともないが、それは鉄の掟⑧で禁じている。このゲームの場合は、3回～5回までなら許してもいい気もするが…そこは自分で判断してほしい。

もう一つ気になるのが、視点の問題だ。2作とも真上や真下ではなく、やや斜め上方からの俯瞰視点になっている。そのため、敵の弾が画面下方で加速するように見えてしまうのだ。慣れればほかのSTGと同じ感覚でプレイできるようになるが、最初は戸惑ってしまうかもしれない。

しかし、それでもこの2作を推すのは、初級者の皆さんにも「壁を乗り越える楽しさ」を体で感じてほしいからだ。難しいのは事実だが、それでも先にあるものを見たいと思わせるだけの魅力がある。そこでクリアするための試行錯誤が生じ、試行錯誤した分だけ壁を乗り越えた時のカタルシスが強くなるわけだ。

1回や2回のプレイでクリアできなかったからといって、ゲームを投げてしまわないでほしい。例えば『ドラクエ』などでも、一度序盤で死んだからといってゲームをやめたりはしないだろう。STGは反射神経勝負だから、負ける時は負けると思うかもしれないが、それは違う。問題を一つ一つ潰していけば、きっと越えられる日が来る。人間の限界はそんなに低くない。己の本当の限界に達するまでプレイした時、プレイヤーはSTGに離れがたい愛着を抱くことだろう。壁を乗り越えてくれ!!



『レイクライシス』より。尾を引いて流れるロックオンレーザーの光が綺麗に輝いている。

『SIMPLE1500シリーズ Vol.75 THE ダブルシューティング レイストーム×レイクライシス』
機種：PS　メーカー：D3パブリッシャー　発売予定日：01・10・25

特集

ドリーム ドライビングゲーム

現実では、なかなか運転することのできない夢の乗り物に乗ってみたい。現実ではできないような乗り方をしてみたい。人間の足をはるかに越えた性能を誇る「乗り物」には、どこか心の奥底をくすぐるような憧憬がある。今こそその夢を叶える時なのだ！　ゲームの中でしか味わえない、「ドリームドライビング」を極めてみよう。

過剰演出とポエムが生み出すドラマ

レーシングラグーン

Racing Lagoon
HIGH SPEED DRIVING RPG
© 1999 SQUARE

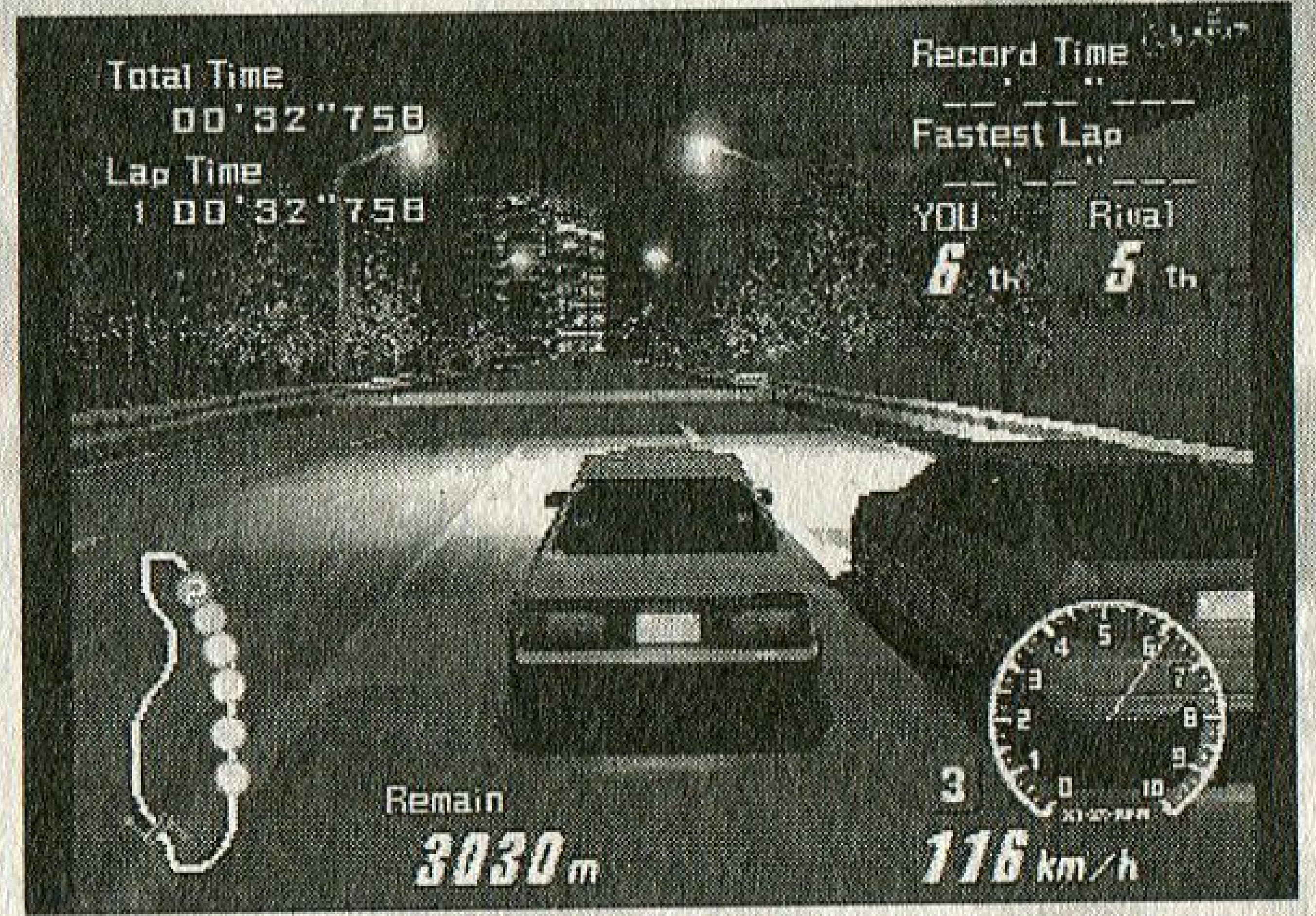
機種：PS　メーカー：スクウェア　ジャンル：RPG
発売日：99・6・10　価格：5800円

自動車にはドラマがある

自動車を題材にしたゲームは、これまでに数え切れないほど発売されてきた。自動車の挙動をリアルに再現したものもあれば、非リアルを貫いたゲームもあった。クラシックカーのレースもあれば、近未来の反重力マシンによるレースもあった。とびきりの名作もあれば、見るべきところなど何もない駄作もあった…。

しかし、これだけ自動車のゲームが発売されているのに、そのほとんどはただ自動車があり、レースを繰り返して終わりという構成になっていた。確かにそれだけでも楽しいのだが、何かこう、物足りなさを感じてしまう。そう思うのは贅沢だろうか？　いや、そんなことはない。自動車は昔から、単なる道具以上の価値を持っていた。人がいて、そして自動車があれば、そこに何かしかのドラマが生まれて当然だ。人と自動車との関わり、人と自動車が織り成すストーリー…それをテーマにしたゲームがあってもいいじゃないか。

もし、あなたもそんな思いを抱いたことがあるのなら、ぜひ『レーシングラグーン』を手に取ってみてほしい。今までとは違う何かを感じるはずだ。



レース画面。夜の横浜を美しく再現している…が、ハンドルがふらつき気味なのが難点。

ハイスピードドライビングRPG

本作を発売したのは、ファンタジーとRPGを追求する、あのスクウエア。スクウェアが自動車のゲームを出すなんて畑違いな気もするが、むしろ畑違いだからこそ意外性のあるものが生まれるのだ。『レーシングラグーン』のパッケージには、こう書かれている。

「遅い奴には、ドラマは追えない。ハイスピード・ドライビングRPG　レーシングラグーン」

そう、実は本作はレースゲームではなく、RPGだったのだ。どうだろう、今までとは違う何かをヒシヒシと感じないだろうか。

要するに、戦闘がレースになったRPGだと思ってもらえればいい。フィールドマップ（街）を自動車で走り回り、パッシングを受けるとザコ敵との戦闘（短距離のレース）となる。ここで勝利すると、経験値とリワーズポイント（お金のようなもの）と敵のパーツが得られるので、それを使って自分の車をパワーアップ。自分の車が充分に速くなったら、イベント（ライバルとの対決、大会など）に参加しストーリーを進める…大まかな流れはこんなものだ。

システムは意外というよりも、むしろ想像通りという感

マシンコンプリートで自在にカスタマイズ!

本作に出てくる自動車はエンジン・シャシー・ボディの3つのパーツから構成されており、それぞれを自由に組み合わせることができる。例えば、FR車のシャシーにFF車のボディーを載せてもいいし（ただしボディ改造が必要な場合がある）スポーツカーのシャシーに市営バスのボディを乗せてもいい。物理的に不可能だと思える組み合わせも、このゲームの中では許される。

さらに各パーツには決まった数のソケットがあり、ここにパーツを追加することでパワーアップすることができる。エンジンにはターボを、ボディにはエアロパーツを…といった具合だ。もちろん、その気になれば大型ターボ8個搭載だとか、竹槍出っ歯の暴走族エアロ搭載というふざけた芸当が可能だ。いじり倒して遊ぼう。


バスのボディをFRのシャシーに載せ、さらに暴走族エアロをつけたところ。激しく無意味。

じである。では、一体何が今までと違うのか？　…それをこれからじっくりと解説しようじゃないか。

自意識過剰と自己陶酔

10年前、横浜にとびきり速い男がいた。一緒に走っていたヤツらは口をそろえてこう言ったね。「アイツはクレイジードライバー。命知らずの大馬鹿野郎だ」ってね…

…おとぎばなしは終わりさ…俺たちの物語は、はじまったばかりなんだ——

…微妙に気恥ずかしさを感じる文章だが、とにかくこんなモノローグからゲームは始まる。舞台となるのは、走り屋の若者が集う真夜中の横浜港。横浜最速の座を賭けて、2つのレーシングチームの対決がここで行われるのだ。

港に集まっているのは、辻本アキラ率いるナイトレーサーズ。そこにチーム・ベイラグーンレーシングのリーダー、藤沢一輝がメンバーと共に現れる。

「おう！　藤沢！　オレたちナイトレーサーズの辻本さんか…あんたか…どっちが『横浜最速』にふさわしいか、今夜!!　はっきりさせてやる！」

「不敗記録だかなんだかしらねえが、てめえの**レジェンド**は**ここでThe End**ってわけだ！」

ああ、なんて気恥ずかしい。自意識過剰で自己陶酔気味な若者たちの青春群像、といった趣だ。

本作の主人公は、ベイラグーンレーシングに所属する新人、赤崎翔。プレイヤーは彼に成り代わり、藤沢と共に今夜のレースに参加することになる。



吠える石川（兄）。彼によると、どうやらレジェンドはThe ENDらしい。

伝説が蘇る夜…か。…くだらねえ。俺はなにひとつわかってなかった。今夜、ベイラグーン埠頭に集まってる奴らが、なにを待っているのか、なぜこんなに熱くなってるのか。そうさ…もてあました時間を埋めるために来てるのは、俺ひとりだけ…みたいだった。

ゲームの主人公の割には、独り言が多く自己主張の強い男である。だが、こんな赤碕にもリーダーの藤沢は優しく声をかける。

「翔…気にするなよ。**ただ走ればいいんだ。感じるままに**」

断っておくが、登場人物たちは全員、真剣な顔でこれらのメッセージを発している。

そろそろお気づきだろう。『レーシングラグーン』のポイントは、この**気恥ずかしさ**だ。無闇にエフェクトを多用したビジュアルシーンと、やたらと「…」を多用したメッセージが、独特の気恥ずかしさを生み出している。

俺たちが求めていたもの…それはポエム…

話が終わるといよいよレースが始まり、プレイヤーもそれに参加することになる。ここは普通のレースゲームと同じ感覚で、敵車と共にコースを周回すればレース終了。その後はもちろん、お約束のリプレイになるのだが…何かがおかしい。リプレイの最中にメッセージが表示されている。

…**嘘みたいだった…俺の手が震えてるんだ。熱くなった空気を冷やさなきゃ、どうかなっちまいそうだった。聞こえてくるのは、風の音にまじったエンジン音と、藤沢先輩を讃える声…熱い風に溶けてく…伝説の始まりを告げる…夜を讃える声の群が…**

も、もしかしてこれは**ポエム**か？ レース中の主人公の心情を綴ったポエムなのか？ レースシーンのリプレイにポエムとは…前代未聞だ。

しかし、ポエムはここだけに留まらない。『レーシングラグーン』のありとあらゆる部分が、ポエムに侵食されているのだ。プレイを続けていけばわかるだろう。ただ街を流している時も、フィールドマップ上にある施設を紹介する時も、ライバルと戦う前にも、常にポエムが挿入される。

●ポエムケース①赤崎の回想。

South YOKOHAMA…俺たちのSTREET…醒めちまったこの街に…熱いのは…俺たちのDRIVING…

藤沢先輩が、俺をTEAMに誘ったときの言葉さ。…いまじゃBay Lagoon RACINGの謳い文句になってる。街を流せば、わかるはずさ…走りの熱さってやつが…

●ポエムケース②街中で敵車にパッシングされた時。

…冗談じゃねぇ…来やがった…弾丸のようなSPEED…PASSINGの閃光…BATTLEの合図…

腹を空かしたハイエナども…売られたBATTLEから、逃げるわけにはいかねえんだ。従うしかねえ走りの掟…速いヤツも遅いヤツも

『レーシングラグーン』キャラクター紹介

走ることでしか自分を表現できない、同じ匂いを持つ者同士――



赤崎翔（右）と山田健三（左）。


藤沢一輝。ナイスガイだが、実はヒモ生活。


辻本アキラ（右）と沢木誠（左）。

【TEAM BAY LAGOON RACING】

赤崎翔●主人公。何に対しても、いちいちネガティブな独り言をつぶやいてしまう変人（としか思えん）。携帯電話のメモリーの仕方も知らないらしい。

藤沢一輝●チームリーダー。カッコよくて人望もあり実力ある先輩。メンバー全員に対する演説も熱いが、赤崎と個人的にトークしているときが一番熱い。や○い方面の展開も期待できるか？

山田健三●走りは遅いが、ひょうきんで憎めない男。スカしたことばかり言う赤崎とつるむことができるのは、性格のいい彼だけかも。

難馬恭司●ガソリンスタンドでバイトする努力と忍耐の人。地味な外見の割には、中盤で重要な役割を背負うことになる。

鈴木由佳●チームの紅一点。しかし本作の登場人物は異常なまでにストイックなので、ラブラブな展開などとても期待できないかも。

【NIGHT RACERS HONMOKU】

辻本アキラ●チームリーダー。藤沢に並ぶ実力者だが、出番は少なく影が薄い。

沢木誠●熱い快男児。熱血野郎が多い本作の中でさえ、他の人物から「恥ずかしい奴…」と言われるほど熱くなりやすい。

石川（兄）●「硬派」のシャツを着ているが、中身はチキン野郎。ライバルチームの女を誘拐したり、目障りな仲間の車に細工して事故らせたりと、ロクなことをしない。

石川（弟）●「純情」のシャツを着ている。兄と行動を共にしているが、兄ほど悪党にはなりきれない様子。なぜか山田と仲がいい。

ねえ。どいつもこいつも平等にな。

●ポエムケース③街の中にある赤レンガ倉庫前に停車した時。

この辺り…新港埠頭AREAは再開発地域ってやつで、立ち入り禁止になってる。そんな場所に集まる連中は、『危ない』の形容詞を称す人種と相場が決まってる。

…倉庫街に黒塗りのLIMOUSINE（リムジン）か…三流FilmNoirの世界さ。

●ポエムケース④レースイベント開始前のローディング画面。

汚く、えげつない日常なんか忘却の彼方へ葬り去りてぇ…誰しも眠れない夜を体験するものさ。そんな時はhamaへ来な。DRIVING ALL NIGHT TOGETHER!!



問題のポエムシステム搭載リプレイシーン。走り屋って、こんなことを考えながら走ってるのか？

どうしよう…普通の人が思いつきもしないような単語がぽんぽん飛び出している。かなりヤバいぞ、このゲームの主人公。

走る…最速の彼方へ…

『レーシングラグーン』は普通のレースゲームではない、という意味がこれでよくわかっただろう。つまりバカゲーなのだ。しかも、「制作者も登場人物も真剣そのものなのに、どうしてもバカに見えてしまう」という、**真の意味でのバカゲー**である。あまりにもバカだったので、思わず『美食倶楽部バカゲー専科2』（弊社刊）で大々的に取り上げてしまった（宣伝）。

だが、不可解なことに、この自意識過剰と自己陶酔が炸裂するポエムの嵐に耐えながらもプレイを進めていくと、次第にバカゲーという印象は消え失せ、なぜかプレイヤーは『レーシングラグーン』の深みにはまってしまう。途中でやめた人たちは「変な台詞が多いゲーム」という印象しか持たないようだが、エンディングまで付き合ってしまった一部の人たちは、本作をバカゲーとしてではなく名作として絶賛している。

そうさ…こうして原稿を書いている俺にもわかりゃしねえ…『レーシングラグーン』に潜む不可解な中毒性。全身に毒が回っちまったのさ…気恥ずかしさが、快感に変わり…気がつけば、俺はすっかりPOEM JUNKIEになっちまった。飽きるほど読んだはずなのに、まだ体がPOEMを求めてやがる…もう、戻れない…陳腐な楽しさを味わっていただけの、軽くて薄っぺらいあの頃には戻れない…

…このように、ついうっかり「ラグーン口調」で語りたくなるほどはまってしまうのだ。

なぜか？

その原因は、『レーシングラグーン』の純粋性にあるのではないだろうか。登場人物たちは皆、ひたむきに「速さ」を追い求めている。たとえ仲間が事故で死んだとしても、走り屋たちの影で陰謀が動いていたとしても、登場人物たちの意志は衰えるどころかますます燃え上がる。プロローグからエンディングまで、誰もが「最速の彼方」を求めて走り続ける…だからこそ、その意志に共感してしまった一部の人たちを引きつけたのだろう。

もっとも、その純粋性が微笑ましい気恥ずかしさを生んでいるのもまた事実。なじめない人は、おそらく最後までなじめないだろう。そういう意味ではかなり人を選ぶ。また、全般的に難易度が高く、車体のコントロールに癖があり、車の知識がないと行き詰まってしまう場面も多々あるため、決して万人にお勧めできる名作だとは言わない。だが、『レーシングラグーン』が「一見の価値ある怪作」であることは間違いない。普通のゲームに飽き飽きした頃に、手を出してみるといいだろう。そして、この牽引力あるドラマにはまってほしい。

新たなロマンの世界へ

誰が言い出したことかは知らないが、空と宇宙は人類のロマンであるらしい。なるほど、確かに誰だって空を見上げては、空の遠くに思いを馳せ、重力のくびきから解き放たれて自由に飛び回ることを夢見てしまう。時代が変わろうとも、年齢を重ねようとも、この思いだけは変わることがない。

しかし、何もロマンは空の向こうだけにあるわけではない。私たちを重力から解き放ち、未知の世界へといざなってくれる場所が、地球上にはもう一つ存在している。それが海だ。水の中ならば重力に縛られず自由気ままに振舞うことができるし、その上、海底にはまだ人の手の触れていない場所がいくらでもある。どうだろう、海もまた、空や宇宙に負けないほどロマンに満ちていると思わないか?

そこで皆さんに紹介したいのが、海洋サルベージアドベンチャーゲーム『青の6号～歳月不待人～TIME AND TIDE』(以下、青6DC)だ。このゲームの奥底には、数知れない夢と冒険が眠っている…

海底ゴミ掃除屋

本作は、オリジナルビデオアニメ『青の6号』の世界設定を元にして作られたゲームである…というと、アニメに付随したキャラゲーだと思われるかもしれないが、そうではない。誤解を恐れずに言えば、背景となる世界設定と主人公が共通なだけで、それ以外はほとんど無関係である。アニメを見た人も見てない人も、そのことはひとまず忘れて、一つの独立した作品として『青6DC』に触れていただきたい。

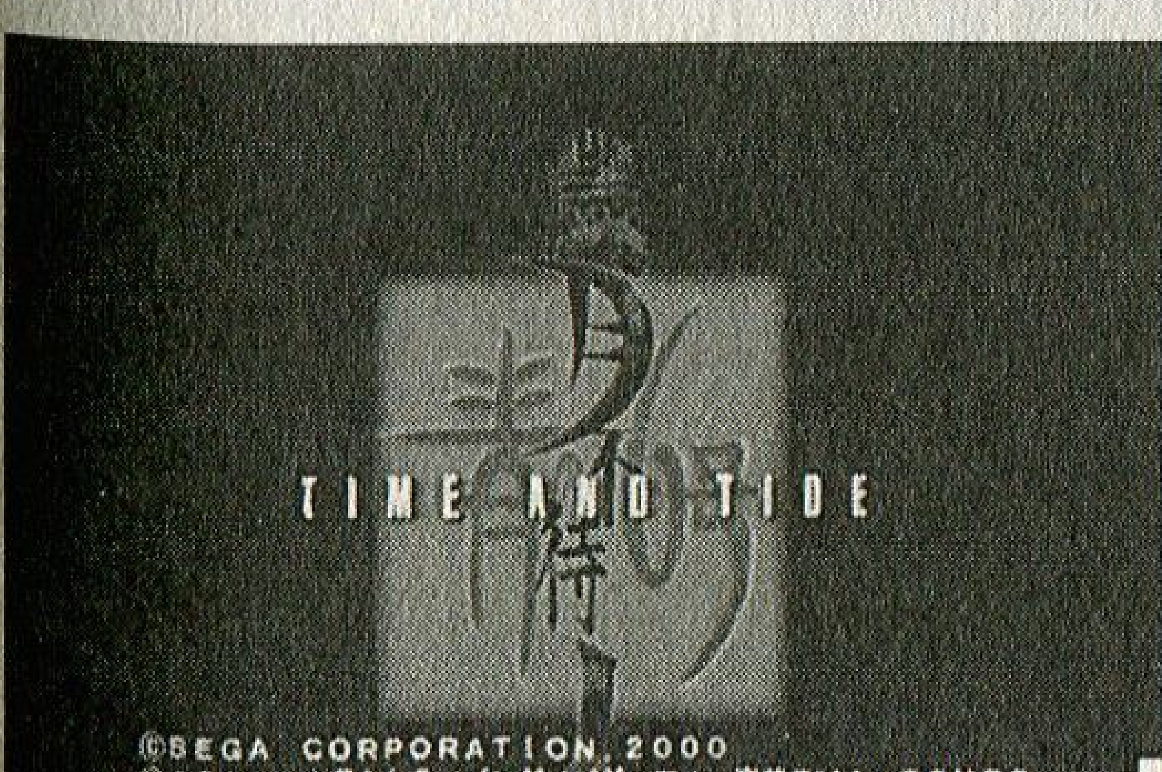
世界的規模の急激な環境変化により、世界の主要都市が水没してしまった近未来。かつてのシンガポールがあった場所にできた、海上都市「新世界」が『青6DC』の舞台だ。プレイヤーは新世界に流れ着いた男、速水鉄となり(彼の過去については後に語ろう)、新世界周辺の海域でサルベージ業を営むことになる。

本作におけるサルベージとは、言葉は悪いが海のゴミ掃除屋である。水没したシンガポールの街を探索し、個人の思い出の品から沈んだ原子力潜水艦まで、何でも海底から洗いざらい引き上げてお金に換えるのがプレイヤーのお仕事。腕次第でいくらでも金を作れるが、海に沈んだまま帰らぬ人となることもある、ハイリスク・ハイリターンの世界だ。

海底のゴミ掃除が人類のロマンか? と疑問に思われるかもしれないが、あえて言おう。ゴミ掃除こそロマンだ! 嘘ではない。デカイ仕事を二つ三つとこなすうちに、いつしかこのゴミ掃除に楽しみを見出している自分を発見して、苦笑することになるだろう。

母なる海に抱かれ、死の恐怖に怯える

まず最初は、小型潜航艇「グランパス・セーレ」のテストも



深く潜ったままでいい

青の6号

～歳月不待人～ TIME AND TIDE

機種:DC　メーカー:セガ　ジャンル:ACT
発売日:00・12・7　価格:5800円

兼ねて、新世界近辺の浅瀬に潜ることになる。青く淡い光が降り注ぐ海底に沈んだ、シンガポールの住宅街の美しさを堪能しよう。

この時、パートナーの鄭元章（ジェン・ユンジン）が、母船からセーレの基本操作とサルベージの仕方を教えてくれる。サルベージの手順自体は単純だ。海図を見ながら指定されたポイントまで移動し、近くまで来たらアクティブソナーを打ってオブジェクトの正確な位置を確認して接近。オブジェクトが小型ならセーレのマニピュレータ（腕）で回収、大型ならフロート弾（膨張して浮き輪がわりになる弾）を撃ち込んで海上に上げればOKだ。あとは海面近くまで浮上して、母船まで戻れば作業終了となる。

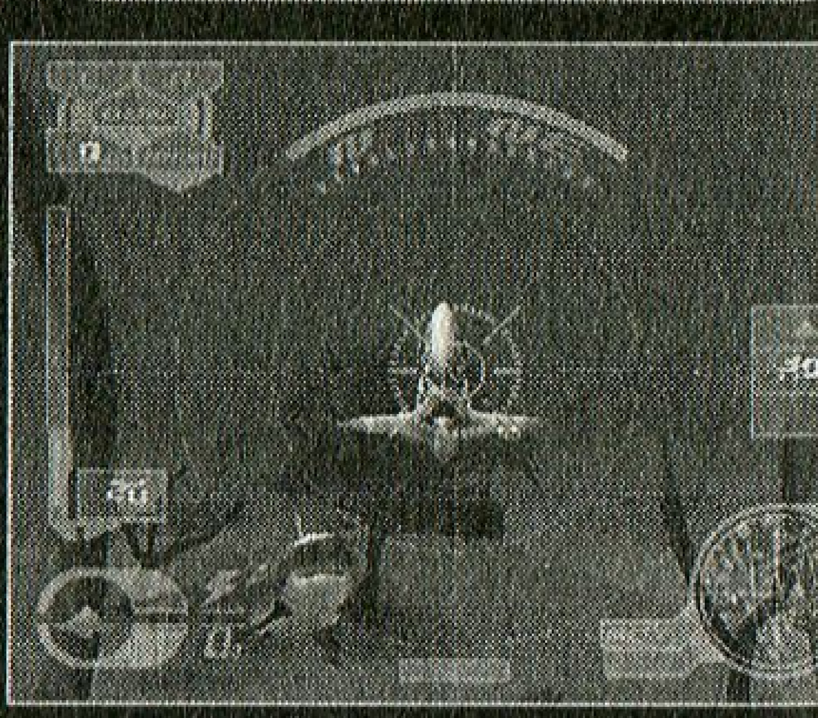
しかし、毎回そう簡単にいかないのがこのゲームの難しいところ。移動するのはまあいいとして、オブジェクトの近くに来てからが問題だ。アクティブソナーというのは、音を発信してその反射を解析し、水中に何があるのかを探る機械なのだが、この音に反応する生き物たちが海の中にいる。環境変化によって、ミュータント化してしまったサメやカニだ。彼らは巨大化している上に狂暴化しており、さらにセーレの装甲を破壊してしまうほどの固い体を持っている。もし何も考えないでソナーを打ちまくっていたら、音に誘われてやってきたミュータントに囲まれて、海の藻屑と消えてしまうだろう。魚雷などを使って戦うこともできるが、海で生まれた彼らと対等に戦うのは、容易なことではない。

また、音を出すのは何もソナーばかりではない。スクリューの音やマニピュレータのモーター音など、セーレのあらゆる動作に音がつきまとう。だが、だからといって音を出さないよう、ゆっくりと慎重に作業するのも命取りとなる。なぜなら、セーレのバッテリーと酸素には限りがあるからだ。冷たい海の底で酸素が切れたとしても、誰も助けになど来てくれない。母なる海に抱きしめられ、そのまま飲み込まれてしまうのだ。

美しい海と死の恐怖…この表裏

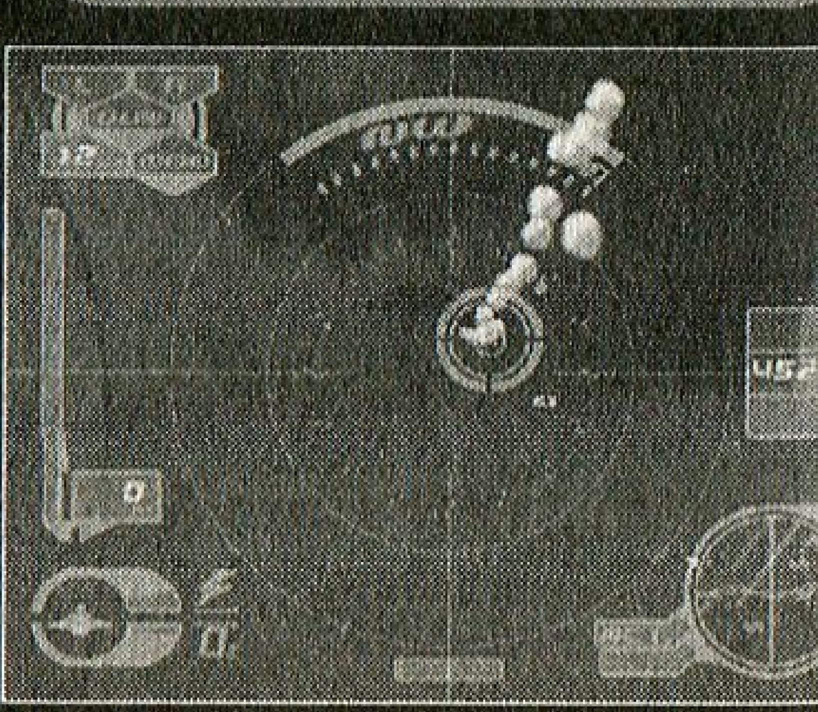
新世界周辺海域観覧ツアー

真珠海域



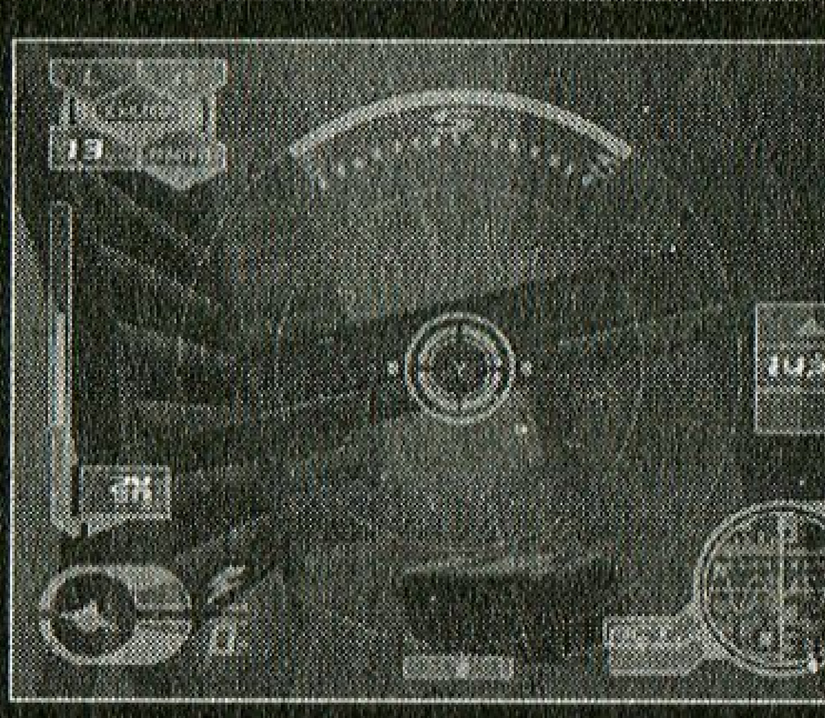
プレイヤーが初めて潜ることになる海域。浅いところに住宅地の跡が広がっている。海流は穏やかで、危険の少ない海域だと言われているが、スーラという攻撃的なミュータントだけには注意が必要だ。

琥珀海域



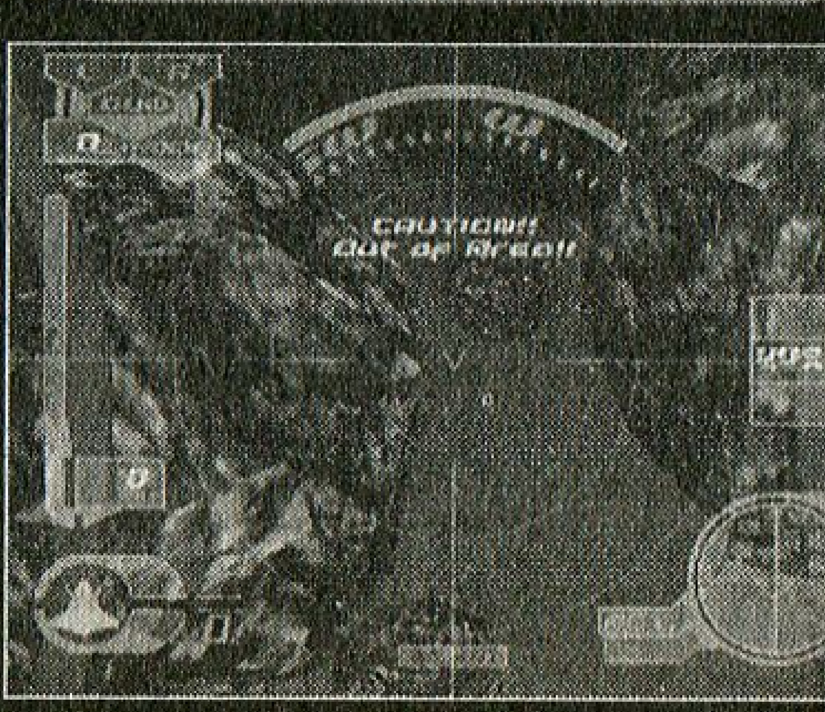
東側にある深い谷が特徴的な住宅街。谷底は深度450メートルにも達するため、セーレに何らかの耐圧装備を施す必要がある。底に潜る直前に、母船を呼びつけて一度バッテリーと酸素を補給しよう。

象牙海域



かつてのシンガポール中心部。緑色に濁った水の中から見るビル街は、どこか神秘的な感じさえする。道路に沿って移動すれば迷いにくいが、放置してある車には要注意。車を殻にしたミュータントが潜んでいる。

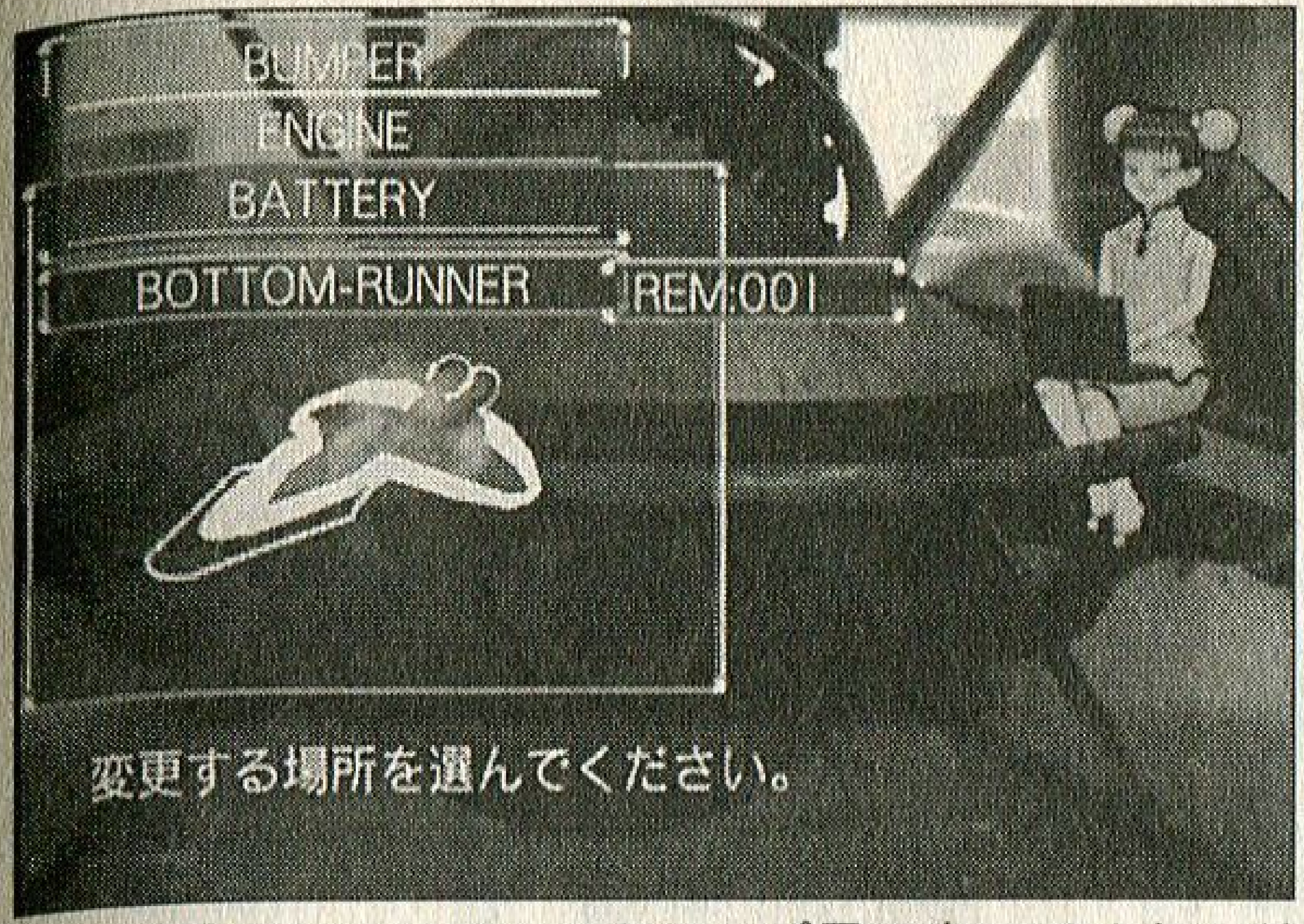
藍玉海域



最大で1000メートル以上もの深度がある海溝エリア。同業者もこのエリアには近付かないため、地形に関しては一切が謎に包まれている。南東には海賊の宝があるという噂もあるが、確かめた者はいない…。

一体の要素が、『青6DC』の全てだと言ってもいい。特に水深500メートル以上の危険な海域に潜っている時など、そのことを強く実感する。

太陽の光も届かず、母船との通信も途絶えてしまう深海では、強烈な孤独感に押し潰されそうになる。凶暴な生物たちを刺激しないよう、ソナーもほとんど打たず静かに潜り…時間をかけてようやくオブジェクトを発見できた時の喜びは、格別のものだ。そして、海面まであと数十メートルまで浮上しておきながら、スクリューの音に誘われたサメの集団に襲われ、揺れる水面を目の前にホワイトアウトしてしまった時の悔しさもまた、格別のものとなるだろう。たかが海底のゴミ拾いに、ここまでのめり込めるとは！



セーレ用のパーツは、スクラップ屋に売ってるものだけがすべてではない。海で拾えることもある。

命を預ける相棒、セーレ

サルベージと同じくらいにはまってしまうのが、グランパス・セーレのカスタマイズだ。スクラップ屋で買ってきた部品や、海底で拾ってきたパーツを自由に組み合わせ、思いのままにセーレを改造することができる。

パーツには様々な種類があるが、「これが最強」という組み合わせがなかなか見つからないのがカスタマイズの面白いところ。例えばエンジン一つを取ってみても、パワー重視、静音性重視、軽量化重視、省電力重視とそろっている。同じエンジンをずっと使い続けるのも、それはそれで一つのプレイスタイルだが、それだと後半の仕事で苦労することになるだろう。時間のかかりそ

ギルドの依頼を完遂せよ

ここでは、難しいと思われるギルド依頼を攻略しよう。

【小型潜航艇の回収】
最初の練習で金庫を引き上げた後に見つけることになる、謎の潜航艇。R式フロート弾2発を撃ち込めばいいのだが、角度と間隔に注意しないと、貴重なフロート弾がはじかれてしまう。

【不発弾の回収】
フロート弾が4発必要になるが、それぞれ大型コンテナの別の面に撃ち込むようにするとよい。

【シヴァ像の回収】
成り行きで巨大イカと戦うことに。弱点は口なので、そこをめがけて魚雷を何発も連射しよう。

【小型重機械の回収】
地下鉄への入口は、高速道路が崩れているところにある大穴。海図でも確認できる。

【ミレニアムワインの回収】
深度450メートルに耐えられるバンパーを装備し、さらにバラストブースターをつけるとよい。途中で母船がサメに襲われるので、魚雷の装備も必須だ。

【ダイヤの原石の回収】
DEEP DIVERとバラストブースターを必ず装備しよう。オブジェクトは海底ではなく、石柱のくぼみにある。回収したらすぐにくぼみから出て全速力で浮上すること。

【大顎の退治】
魚雷発射管を2本装備し、威力の強い魚雷を大量に用意し、セーレを高速化することが必要となる。大顎はセーレの周囲を回るだけなので、むしろじっと動かずにいた方がダメージは少ない。

【ヴィシュヌ像の回収】
白金海域の地下鉄への入口はD2-005付近(海図の黒い点)。地下を東に進み、海流の激しい場所を発見したら、一度母船に戻り帰港しよう。そして再び地下に降りると、海流が止まったというメッセージが表示される。あとは全力で同じ場所を目指すだけだ。55～60ノットのスピードと、慣性制御装置がないと厳しい。

【海賊の財宝の回収】
藍玉海域の南東にあるはずなのだが、ここまでのプレイ内容によってあったりなかったり…。

【超重量級サルベージ】
フロート弾「飛翔」を8発以上用意し、セーレの静音性を高め、音を立てずタンカー側面に4本ずつ飛翔を撃ち込もう。撃ち込む角度がシビアなので慎重に。

うな仕事なら省電力重視、危険な生き物がうろつく深海に潜るなら静音性重視というように、仕事内容や海域に合わせてパーツを選んでこそプロのサルベージ屋だ。
　一応、カスタマイズの傾向と対策はいろいろとあるのだが、ここではあえて説明しない。何度も海に潜ることで、自らスキルとノウハウをためてほしい。

『青6DC』は長く楽しもう

　話を海から地上に戻そう。新世界では、様々な人物の思惑が交錯している。主人公である速水鉄は単なるフリーのサルベージ屋ではなく、かつて国際的な海の治安管理組織「青」に所属していた腕利きの小型潜航艇パイロットであった。そんな彼が、新世界の動乱に巻き込まれないはずがない。
　新世界の実権を握る司政官、コックスの意図とは何か？　サルベージ業者ギルド「新世界海運公司」の長、鄭元吉（ジェン・ユンジ）はなぜ速水をギルドに招き入れたのか？　ギルドを通さず速水に仕事を依頼する、楊春玉（ヤン・チュンユウ）とは何者なのか？　かつて速水も乗船していた「青」の潜水艦「青の6号」が、新世界に入港する理由とは？　水没以前のシンガポールで反乱を起こした、ベイヤール提督の遺産とは？　そして、海に沈んだと言われるシンガポール籍の原潜「青のX号」とは何か？　…『青6DC』の世界では、様々な謎がプレイヤーを待ち受けている。
　サルベージだけではなく、こういった物語を堪能するのも『青6DC』の一つの楽しみ方である。しかし、話を進めるために機械的にサルベージをこなすようなプレイスタイルは、あまりお勧めしない。
　ゲームを進行させるためには、ギルドからのサルベージ依頼をこなしつつ、アドベンチャーゲーム的に街の人々から話を聞いて、フラグを立てる必要があるのだが…逆に言うと、フラグを立てずにいれば、延々とフリーサルベージ（ギルドの依頼とは無関係に、勝手に潜って落ちているものを拾ってくる）を続けることができる。フリーサルベージはお金になるし、何より潜るだけで楽しいのだから、慌てず急がず、何度もフリーサルベージをして長く『青6DC』を楽しもうではないか。
　1週目をクリアしても、まだまだ『青6DC』の楽しみは終わらない。2週目以降のエクステンドモードでは、1週目では見ることもなかったアイテムが海底に眠っている。その中には、『青6DC』をミュータント狩り海底3Dシューティングに変えてしまうような強烈な武器もあるので、末永くプレイしてもらいたい。

アニメ『青の6号』の世界

『青6DC』の元となっているのが、オリジナルビデオアニメ『青の6号』（全4巻）。世界規模の環境変化で主要都市を海に沈め、遺伝子改造による生体兵器で世界を破滅に導こうとする科学者ゾーンダイクと、超国家組織「青」所属の潜水艦「青の6号」との戦いを、最新のデジタル技術で描いたアニメ作品だ。
　ストーリーは『青6DC』→アニメ『青の6号』1巻という流れになっている。つまり『青6DC』は、アニメよりも過去の時代を描いているのだ。ゲームの前ではなく、ゲームをクリアした後にアニメを見るのもまた一興である。
　アニメの見所は、やはりCGを駆使した海戦シーン。ゲームのラスト付近でも出てくる幽霊戦艦と、青の6号との派手なドンパチに血がたぎることだろう。そしてもう一つの見所が、主人公・速水鉄の生活の荒れっぷり。トラウマ持ちなので、確かにゲームでも無口な奴だったが…アニメ1巻のアレはなぁ。『青6DC』のエンディングの後に、何かあったのかと心配になる（かもしれない）。



アドベンチャーパートでは、トゥーンシェーディングのキャラクターが様々な動きを見せてくれる。

憧れのレスキューヘリ

春頃や秋頃(ちょうどナイゲーが発売される時期)になると、よくTVで放送されるのが『衝撃映像○連発!』の類の番組。よくもまあ毎回飽きもせず同じネタを…と思いつつも、毎回見てしまう自分がそこにいたりする。

この手の番組で必ず見かけるのが、災害現場に派遣されたレスキュー隊のヘリコプター。増水した河川、荒れ狂う海、険しい山々といった地上からの救助が困難な場所に颯爽と駆けつけ、ワイヤーなどを駆使して空中から救助するアレだ。筆者などはそういうシーンを見るたびに、レスキュー隊員たちのプロフェッショナルな仕事ぶりにグッときてしまう。

そうなると、似たようなシチュエーションのゲームをやりたくなるのがゲーマーの性。しかし、同じヘリでも戦闘ヘリなら『バンゲリングベイ』という名作(?)があるのだが、救助活動をメインにしたものはなかなか見つからない。大昔に『エア・インフェルノ』(タイトー)というヘリシミュレータがゲーセンにあったのだが、今では見かけることもない(もう10年以上前だからなぁ)。

そこに新作として登場したのが、タイトルからしてそのものズバリな『レスキューヘリ　エアレンジャー』(以下、AR)だ。プレイヤーは民間レスキュー会社「サーチ・アンド・レスキュー」所属のパイロットとなり、ヘリを使って様々なミッションをこなしていくことになる。ここでいうミッションとは、もちろん災害救助活動のこと。その数は全部で八つ。沈没した豪華客船から逃げ遅れた乗客の救助や、猛吹雪の山岳地帯に取り残された遭難者の救助など、まさにTV番組で見た場面がそのままによみがえる。

ホバリングさえ簡単じゃない!?

こんな楽しそうなゲームはやらねば損、ということで早速フリーフライト(自由に空中散歩できるモード)を始めてみたのだが、いきなり壁にぶつかってしまった。操作が難しいのだ。地上から離陸し、ただ空を飛び回るだけなら簡単にできるのだが、ホバリング(※1)がどうもうまくできない。同じ位置に留まろうと必死で操作しているのだが、ヘリは一向に安定する気配を見せないのだ。

まず困ったのが、放っておくとヘリがくるくる回ってしまうこと。これはトルク(※2)が発生しているためで、自分でアンチトルクペダル(※3)を操作しないと機体は安定してくれない。

次に、サイクリックレバー(※4)の操作に呼応して、昇降速度(※5)がころころと変わるのが困る。ちょっと機体を前に傾けただけで、空中で静止していたつもりがどんどん上昇してしまったりする。

専門用語が多くてわかりにくかったかもしれないが、ちょうど優雅に泳ぐ白鳥が、水面下では必死に足を動かしているのと同じようなものだと思



人命救助に熱くなれ!
レスキューヘリ エアレンジャー

機種：PS2　メーカー：アスク　ジャンル：SLG
発売日：01・3・29　価格：6800円

エアレンジャーの多彩な救助活動

MISSION 3-2 遭難者の救助活動



真冬の山岳地帯に取り残された遭難者を救助せよ！　猛吹雪の中、切り立った岩場に囲まれた狭い場所での着陸と救助を余儀なくされる。何もこんな日にこんな場所で遭難しなくてもいいのに…。

MISSION 2-2 海上での捜索活動



暴風雨の中、海上で転覆したボートの乗員を捜索せよ！　サーチライトの明かりだけを頼りに、海に投げ出された乗員を探すのは非常に困難。たとえ発見できたとしても、今度は荒れ狂う波がヘリに襲いかかる。

MISSION 4-2 火災の消火活動



木材工場の火災を消火せよ！　ヘリに消火機材を装備し、上空からの消火にあたる。あまり炎に近付きすぎると、ローターの風で炎が煽られるのが厄介だ。水が尽きたら近くの湖からポンプで汲み上げよう。

MISSION 4-1 その他の特殊な救助活動



ブレーキが故障した暴走貨物列車から、乗員2名を救い出せ！　さながらアクション映画のようなミッション。列車の速度にぴったりと合わせて飛行し、トンネルに気をつけながら救助にあたろう。

ってほしい。機体を動かそうと操作すると、必ずその反作用が現れるため、プレイヤーは神経を使って機体を安定させなければいけないのだ。ニュース映像で見るような華麗なホバリングの影にはこんな苦労があったのか…。『バンゲリングベイ』とはえらい違いだ。

しかしそれもそのはず。『AR』はゲームというよりも、シミュレータ的要素を盛り込んだ内容になっているのだ。今までに発売されたヘリゲーと同じ感覚でプレイすると、面食らうことになるだろう。まあ、オプションモードでコントロールレベルをイージーに設定すれば、機体はオートで安定してくれるのだが…それでは甘い！　甘すぎるっ!!　この操作の難しさこそが『AR』の醍醐味。本物のレスキュー隊に敬意を払う意味でも、ここは潔くノーマルかリアルを選択しようじゃないか！



着陸の際は慎重かつ正確に。着陸位置が中心に近いほど、テクニカルボーナスをもらえる。

ミッション1-1体験記 ビルの街に降り立つ

さて、ここからは実際のミッションを、ちょっとした操作のコツなどを交えつつ紹介しよう。

最初のミッションは、高層ビル街のど真ん中で起こった交通事故の現場に駆けつけ、負傷者を病院まで搬送するというもの。指令を受けると、ヘリポートからミッションスタートとなる。すぐにでも飛び立ちたいところだが、まずはセレクトボタンを押して「ヘリ挙動固定」を行おう。これを行わないと、カメラに対して自機の位置がずれる場合がある。あとは×ボタンで遠距離機外視点にしておくといいだろう。視点を調整したら、コレクティブ

※1　ホバリング：空中で同じ位置に静止すること。飛行機にはできないヘリならではの動作。
※2　トルク：メインローター（機体上部の回転翼）の回転に対し、逆方向に回ろうとする力。

レバーを上げて発進だ。木よりも高い高度まで上がったら、アンチトルクペダルで自機の向きを調節し、画面左上に出ている矢印の方向に向かって進もう。前進を始めると昇降速度が静止時に比べて上がるが、とりあえず高度1000フィートまではそのまま上昇し続けていい。ビル街の上から現場に向かうためには、そのくらいの高度が必要だ。

現場近くになると「TARGET」という表示が出るので、その真上まで来たら方向キー上を押して、カメラアングルを真下に向けよう。そこから見える十字路が着陸ポイントだ。ここでサイクリックレバーとアンチトルクペダルを駆使してホバリング。無風状態なので、スティックを軽く押すように操作すれば、比較的楽に機体を安定させられるはずだ。

機体を水平にすると、今度は昇降速度が下がったことと思う。ここではこのまま着陸するので、さらにコレクティブレバーを下げて昇降速度をマイナス600程度まで落とそう（これ以上落とすと、ハードランディングで減点される）。あとは地上に足がつくまで、機体を微調整するだけだ。

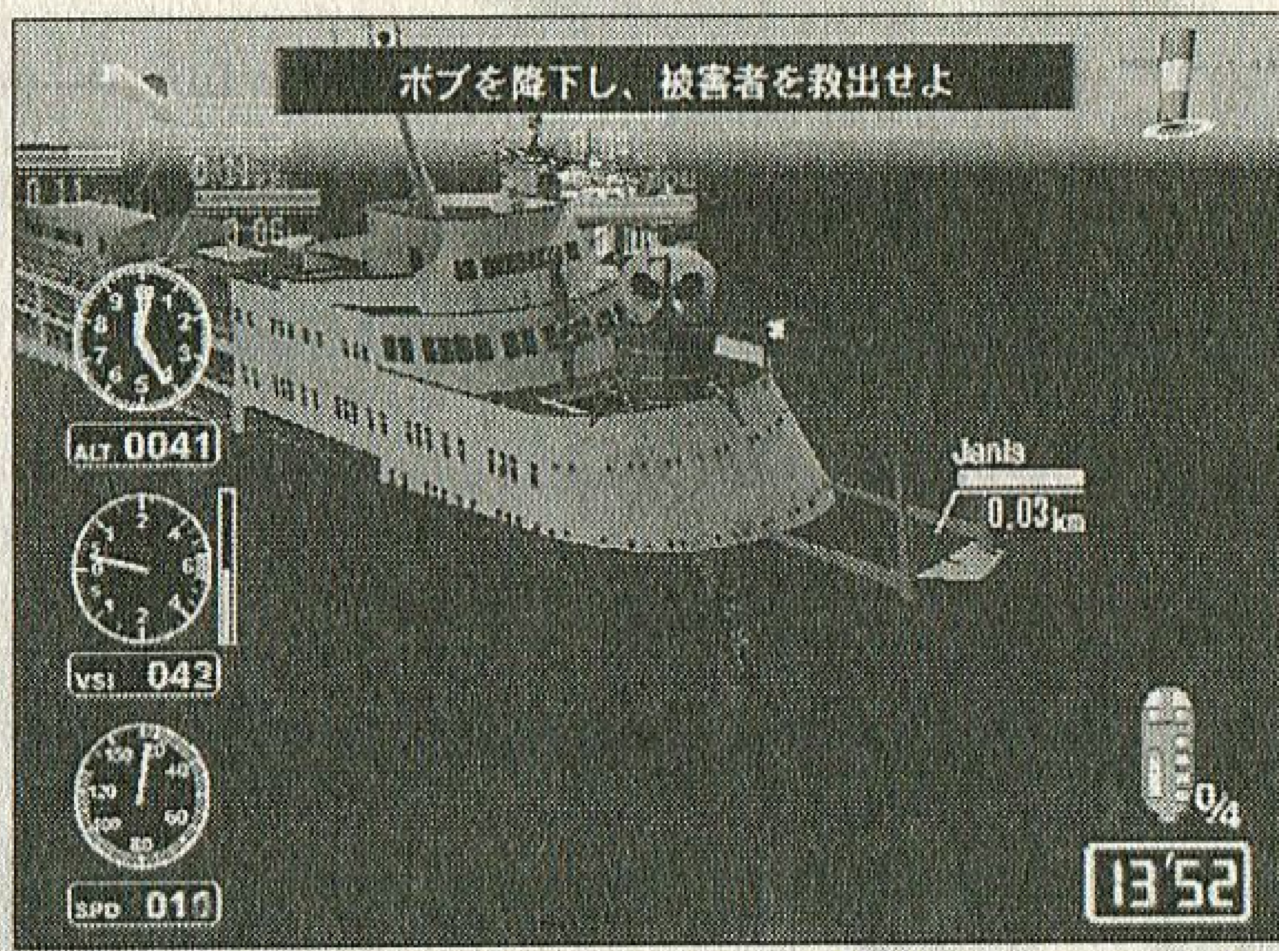
着陸したらR1ボタンで後部ハッチを開き、その場で待機（この間にカメラアングルを元に戻す）。負傷者を乗せたら再び離陸し、病院へと向かう。あとは同じ要領で、病院のヘリポートに着陸すれば任務完了だ。

どうだろう？　実際にやってみれば、思っていたよりも難しくはないはずだ。離陸と着陸は基本中の基本なので、ゴールドメダルが取れるようになるまで何度も繰り返しプレイしよう。

ミッション2-1体験記
頼りになる男、ボブ

ミッション2-1では、沖合いで難破した観光船から乗客を救助するのが目的となる。ここで登場するのが、ドレッドヘアの陽気なジャマイカ人、ボブ。何がボブなんだよ、というツッコミはさておき、彼がまさに文字どおり体を張った活躍をしてくれる。

現場に到着すると、八人の乗客が沈みかけた観光船に取り残されている。まずは水に浸かっている船尾の乗客に近づこう。乗客の真上まで来たら、海面から数十フィートまで降下しホバリングすること。L1・L2ボタンが感圧アナログ入力であることを考慮し、慎重なコレクティブレバー操作で昇降速度を限りなく0に近付けてほしい。機体を完全な静止状態にしたら、いよいよボブの出番だ。R1ボタンを押すと、ボブがワイヤーを伝って下に降りていく。機体の位置と高度を微調整し、ワイヤーの先にいるボブを乗客と接触させれば救助成功だ。



観光船に到着した時点で、すでに船の先端が海に沈み始めている。誰から助けるかよく考えよう。

しかし、言うのは簡単だがやるのは難しい。ほんの少しサイクリックレバーを動かしただけで、ボブが振り子状に振り回されてしまう。だが、たとえそうなっても、ボブよりも機体の安定と高度を重視してほしい。ボブは頑丈なので、海に沈もうが船体に激突しようが1点の減点になるだけだ（普通は死ぬと思う）。しかし、機体が激突したら大幅な減点になる上、海面に着水したら即刻ゲームオーバーである。ボブには悪いが、ヘリの安全を第一に考えよう。

ヘリは四人乗りなので、四人救助したら一度沿岸の仮設ヘリポートに下ろし、再び現場に向かおう。もしもその時点で海に投げ出された乗客がいたら、その乗客から優先的に助けること。乗客の体力消耗も減点になる。いかに減点をなくすかがこのミッションのポイント。ボブの文句は聞き流せ。

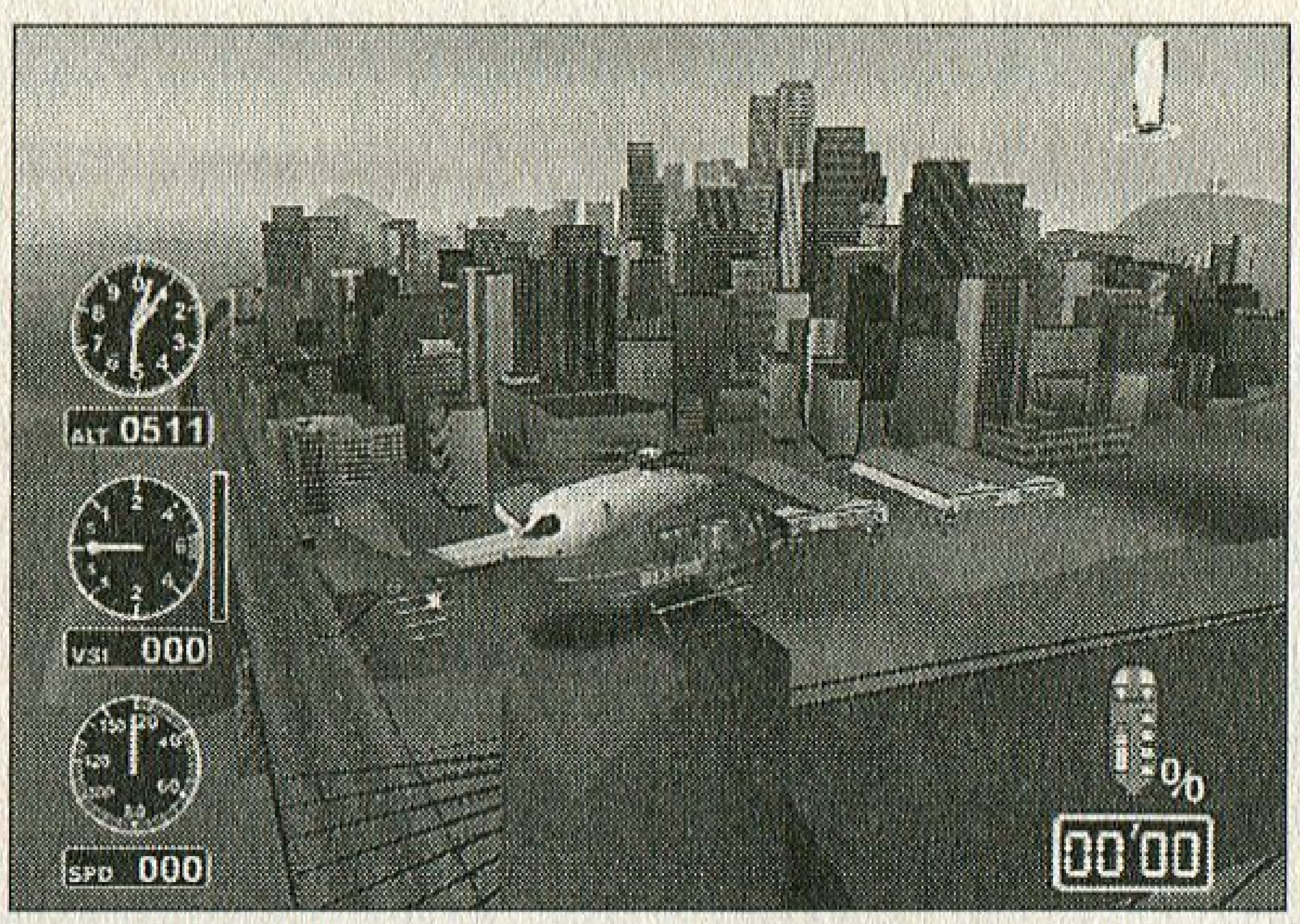
※3　アンチトルクペダル：トルクを打ち消すためにあるテイルローター（機体尾部の回転翼）を操作し、機首方位を変えるペダル。『AR』では右スティックに相当。

時にはぶらりと空中散歩を

実際にプレイされた方は気付いたかもしれないが、『AR』のマップはかなり広く作られている。もしかして、この広大なマップのどこかにまったく別の新しいミッションが隠されているのでは…と勘繰ってしまうが、残念ながらミッション数が増えるようなことはない（実にもったいない…）。だが、その代わりにスターコインというアイテムがマップの中に隠されている。

全てのミッションでゴールドメダルを獲得するとスタッフロールが流れるのだが、ここで流れる画像に注目！　実はこの画像が、スターコインの位置を教えてくれているのだ。コインは各ミッションに五つずつあり、全て集めると何かいいことが起こる…らしい。コインを探す際はミッションを完全無視しても構わない。クリア後の楽しみとして、ぜひとも全て集めてみよう。

もう一つ、各ミッションの二つ目でゴールドメダルを取ると、フリーフライトでそのマップを自由に飛びまわることができるようになる。実を言うと、筆者は本編よりもこのモードの方が好きだったりする。何の目的もなくぶらりとビル街を飛び、ベイブリッジの上に着陸してちょっと一休み…この下界を見下ろす瞬間が最高だ。完全に閑人の遊びなのだが、なぜか飽きもせず続けてしまう。不思議なものだ。これもまた、『AR』の魅力の一つなのだろう。



橋の上から眺める街は最高だ…。スペースと腕さえあれば、割とどんな場所にでも着陸できる。

スターコインをGETせよ！

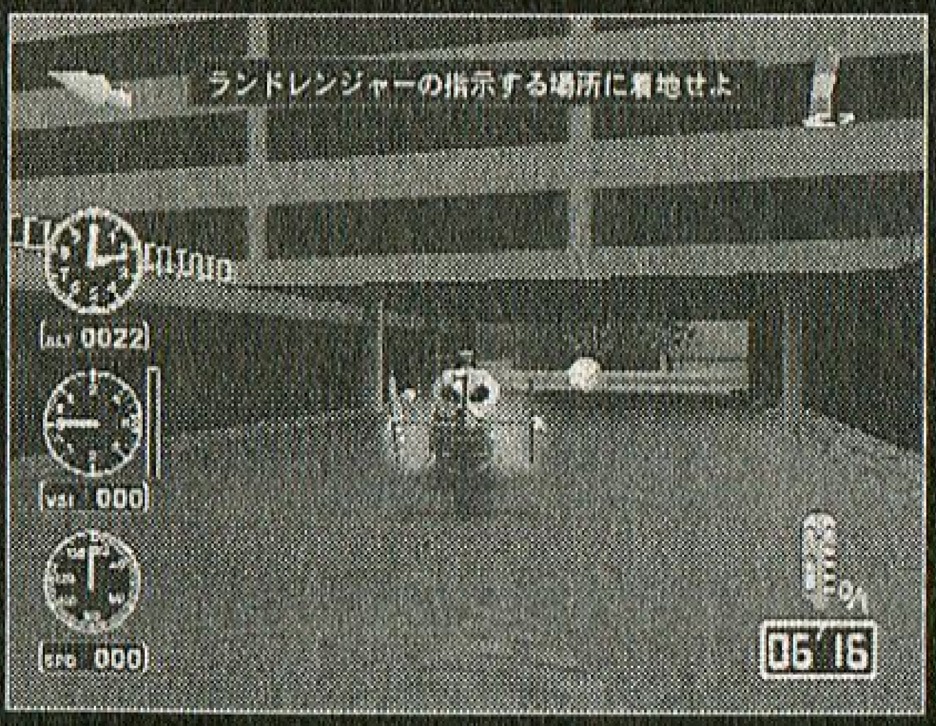
ミッション遂行の途中で、何かキラリと光るものを目にしたことがないだろうか？　それがスターコインだ。各ミッションに5つずつ隠されいるが、ここでは特別にミッション1－1でのスターコインの位置を教えよう。全てのコインを集めることができるかな？



ヘリポート近くにある小島の灯台。普段はこちら側に来ないので、なかなか気付きにくい。



事故現場近くにある高層ビルの渡り廊下。ローターをぶつけないよう注意しよう。



病院の1階。こんな意外なところにも、ヘリが入っていけるのだからすごい。



橋の支柱の下。橋の上ばかり通っているので、普通は見ることなどない。病院がある側の支柱だ。



市街地を走りまわる車の後方。なんせ動き回っているので、遭遇確率はかなり低い。

※4　サイクリックレバー：機体を傾け、前後左右に移動するための操縦桿。『AR』では左スティックに相当。
※5　昇降速度：プラスならば機体は上昇中、ゼロならば静止、マイナスならば下降中となる。『AR』では画面左中央のVSIというメーターに表示される。

Text by RD

君もレシプロ機を飛ばせ！

最近はPS2でもフライトシムが続々とリリースされているので、「何を今さら」と思うだろうが、この『スカイオデッセイ』、案外やったことのない人が多いのではないだろうか？

このゲームは空中戦という派手な要素もなく、登場機種も3機種＋αという、実にパッケージング的には地味な作品なのだが、やってみるとコレがなかなか、本格的なフライトシム・マニアをも唸らせるほどの出来なのだ。

フライトシム・マニアにとっては致命的とも思える水平計の欠如も、「レシプロ機だから高高度で飛ばないし、空中戦がないんだから必要ナシ！」と割り切っていて、ミッションのほとんどが、狭い空域をすり抜けるというスタイル。そう聞くと、せっかく空を飛ぶのに自由度が低いゲームなのか？と思ってしまうが、そんなことはない。PS2のグラフィック表現を生かすためには、低空を飛ばすことが理にかなっている（高高度で飛ぶことになると、青空とか雲ばっかりの画面になり、地上の地形も地図的な表現になってしまわざるを得ない）し、何より、このゲームは「飛行機を飛ばすとは、どういうことなのか？」という極めて硬派なゲーム性にこそ、こだわりがあるからだ。



機体を選ぶことも、カスタムすることもできる。ここにハマるのも楽しい。

飛行機は、ジェット／レシプロ機を問わず「速度を高度に変換して」飛んでいる。つまり、高度を上げればスピードは下がるし、高度を下げればスピードは上がる、ということだ。逆もまた、同じ。狭い空域を飛ぶということは、常に高度を上下させることになるので、その度にスロットルによるスピードの調整が必要になる。当然のことながら、必要以上に高度を上げればスピードが落ちすぎて失速し、そこから回復出来なければ、墜落してしまうのは言うまでもない。

また、飛行機が旋回するときにも、スピードは関係してくる。速いスピードで旋回しようとすれば、いくらエルロン／エレベーター／ラダーを使って調整しても回転半径は大きくなる。狭い空域を飛ぶ場合は、常に失速しないギリギリのスピードで、回転半径を小さくする努力が必要となる。

…とまあ、こんな飛行技術の話ばかりしていると「このゲーム、とんでもなくストイックなのでは？」と誤解されてしまうかもしれないが、プレイしてみれば一目瞭然、飛ばすコトに関してはあまりに



レトロな機体で大空を駆け抜けろ！

スカイオデッセイ

機種：PS2　メーカー：SCE　ジャンル：ACT
発売日：01・1・25　価格：6800円

も簡単なので、ビックリするだろう。そしてその浮遊感覚というか「飛行機を操作しているんだ」という感覚に関しては出色の出来のゲームだと言える。

宮崎アニメがもしゲームになったら…

さて、このゲーム、実はフライトシム・マニアだけがプレイするにはもったいないと思える要素が実はある。アドベンチャー・モードをプレイしていると、あるコトに気づくのだ。

このゲーム、『風の谷のナウシカ』『天空の城ラピュタ』『紅の豚』といった宮崎アニメへのオマージュなんじゃないか？ と。

ストーリー的には似ているわけではないが、狭い峡谷や巨大な森を滑空していくシーンや、ジェット気流に乗っての海峡横断、大空洞を抜けて着陸する古代遺跡などは、どこか宮崎アニメの世界を彷彿とさせる。また、明らかなパロディもある。巨大積乱雲（龍の巣ですな）の目の中に着陸するミッションや、露天掘りの鉱山（パズーの故郷のイメージ）の奥深くに着陸するミッションがあり、最終目的地ヴィルドバルなどは、イメージ的にはまんま『ラピュタ』と言ってもいいだろう。BGMも何となくソレっぽい音楽になっているので、ボクなどは、調子に乗って自分の飛行機を赤く塗りまくって（ペイントエディット・モードあり）『PORCO ROSSO』風のBf109を作ってしまったぐらいだ。

もちろん、宮崎アニメのパロディとは関係のないアクションもてんこ盛り。列車から給油しながら並走（？）する『インディ・ジョーンズ』ばりのミッションあり、巨大山脈を燃料を棄てながら越える冒険飛行的ミッションあり。空母への着艦や空中給油機とランデブーするミッションなんかは、おそらく、ほかのフライトシムではなかなかお目にかかることはできないだろう。

システム的には、ミッション空域が一本道ではない代わりに「ディスカバリー・リング」と呼ばれるリングを配置することによって、初心者には道案内を、上級者にはリング獲得数でランクを決めるという親切設計になっていて、初期状態ではクリアするのがやっとというミッションも、ランクを上げて改造パーツを取りつけるコトでさらにランク・アップを狙えるシステムになっている。ただし、ミッションが進むにつれて、難易度はかなり上がり、前述した飛行技術の原則論などを徹底的に身につけていないとクリアすることは難しいかもしれない。

とにかく、細かく設定されたストーリーがなく、ミッションで繋がっていくアドベンチャーなので、自分でストーリーを勝手に想像することができる。こんな楽しさを味わうことができる本格フライトシムなんて、滅多にあるものではないだろう。

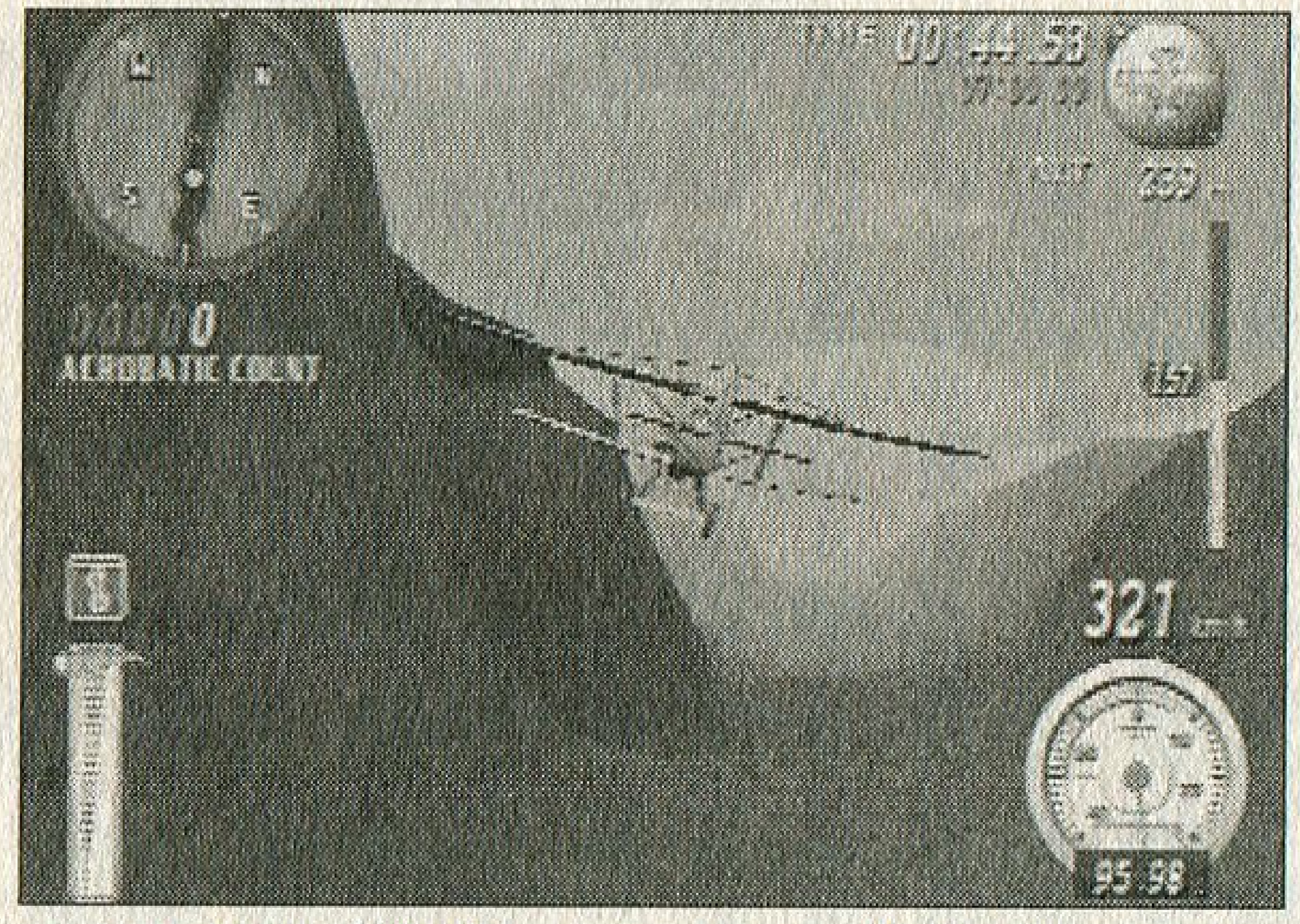
飛行機操縦用語コラム

基本的に空を飛ぶためには様々な操作が必要だ。車を運転するのとはワケが違うのでしっかり覚えよう。

エルロン：主翼にある可動翼。左右逆向きに動くことによって、飛行機を胴体軸上で回転させる。

エレベーター：水平尾翼にある可動翼。上下させることで上昇・降下する。旋回する時にも使われる。

ラダー：垂直尾翼にある可動翼。左右させることで、胴体軸をずらす動きをする。エルロン／エレベーターの補助的な役割をする。



空を飛ぶのも至難の技。あっちにふらふらこっちにふらふら…。慣れるまでは墜落の連続だ。

G.T.A.グランドセフトオート

俺は車泥棒、腕は一流さ!

機種:PS　メーカー:シスコエンタテイメント　ジャンル:ACT
発売日:98・8・27　価格:6800円

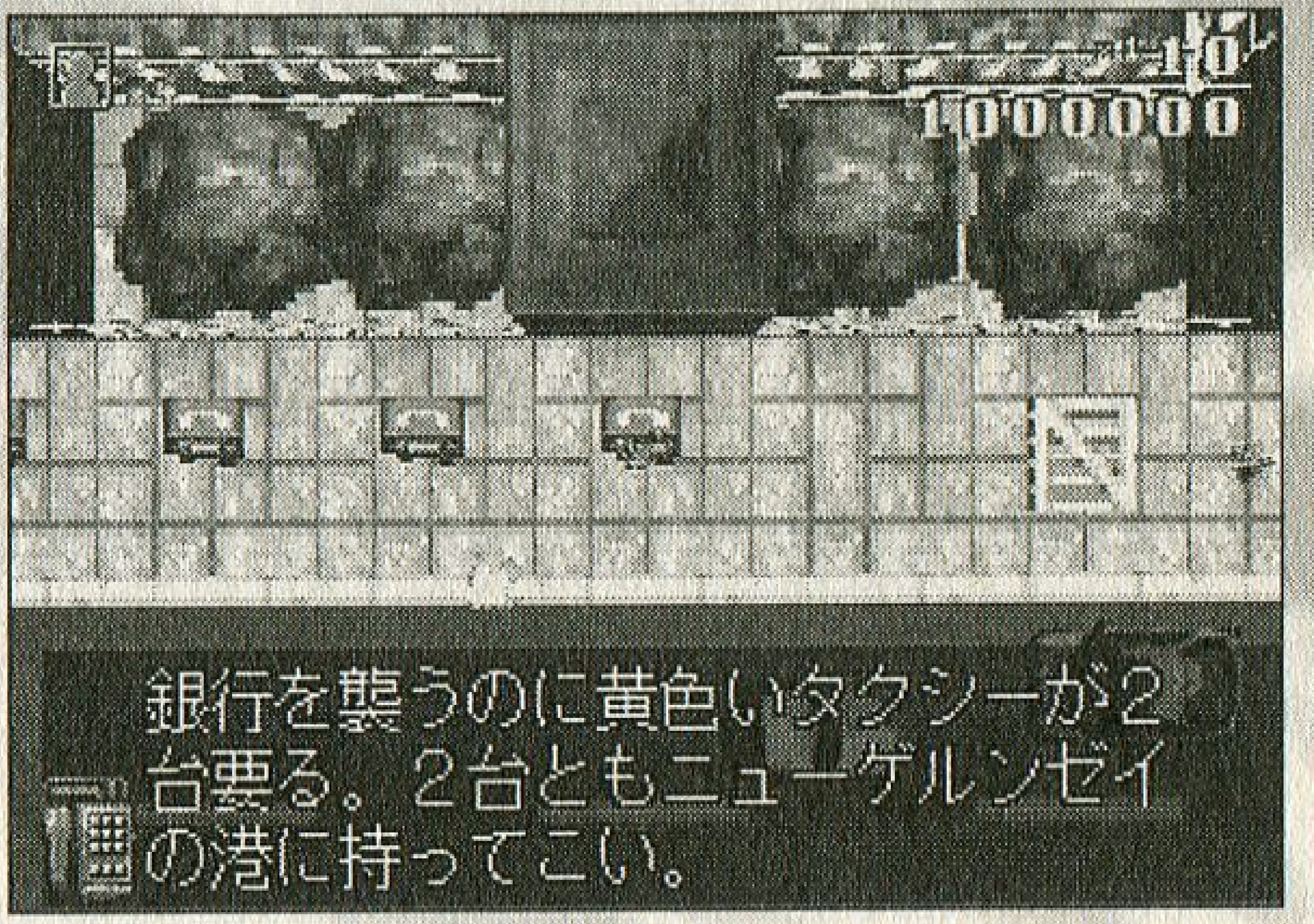


やりたいことをやれ!

よう兄弟、元気にやってるかい。まったく、世の中は景気が悪くていけねえな。俺たちゃ元々不景気だけどよ。ガハハ。だけどよう、世間が不景気になると、どういうわけか馬鹿が増え出すのが困り者だよな。兄弟の学校や会社にもいねえか? 締め付けばかりキツくして、それで何かの対策をしたと思い込んでいる阿呆が。俺たちみてえに好き勝手に生きてる奴らにとっちゃ、自由がなくなるだけでいい迷惑だよな。

そんなことないって? いやいや、そうに違いねえ。兄弟の顔に「全部ぶっ壊してえ」ってでっかく書いてある。隠しごとはなしだぜ。俺も気持ちは同じさ。狂った世の中にフォーリング・ダウン! いっそファイトクラブでも設立しちまいそうな勢いだぜ。

だけど、頭に血を昇らせてばっかりもいられないからな、時々クールダウンさせるのよ。愉快なゲームで遊んでな! 兄弟もどうだ、コイツならやりたいことをやりたいだけできるぜ…『G.T.A.グランドセフトオート』なら。



銀行を襲うためにタクシーが必要だとか。わかったよボス! 俺に任せな!

邪魔者はバラせ!

さて、早速本作の具体的な内容について説明したいのだが…一言ではなかなか説明しにくい。車のゲームだけどレースはなく、銃を撃つけどアクションではない。定められたミッションはあるが、それも無視していい…まあ、実際のプレイの様子を聞いてもらった方が早いだろう。

ちなみにG.T.A.というのはGrand Theft Autoの略で、「壮大なる自動車窃盗劇」という意味。つまり「俺は車泥棒、腕は一流さ!」というわけだ。プレイヤーはマフィアの下っ端という設定で、架空の都市リバティ・シティに放り出される。まずはトランシーバーから流れる、ボスのありがたいお話を聞くことにしよう。

「サウス・パークの電話に出て仕事の指示を受けるんだ。いつも仕事がないか注意しておけ。いいか、ヘマをしたらどうなるか覚えているな」

ゲーム開始時から、いきなりプレイヤーを脅しにかかるゲームも珍しい。とりあえずその辺に停めてある車を盗み(そうだ、盗むんだよ!)、表示される矢印の示す先にある公衆電話に向かおう。公衆電話の受話器を上げたら、いきなり仕事の話だ。

「ヘルズ・エンジェルズの奴らが売人の一人を殺してブツを奪って逃げやがった。そのブツを必ず取り戻せ!」

殺して奪うとは血も涙もない連中だが、首を突っ込んだ以上はやるしかない。ちょっとだけ、ワクワクしてきたぜ。

ヘルズ・エンジェルズの連中はハッケンスラッシュという場所にいる。矢印を頼りに進んでもいいが、先のことを考えるなら、付属のマップを見てそれを頭の中に叩き込みながら進んだ方がいい。おっと、マップばかり見てると、うっかり通行人を轢き殺しちまうぜ！　まあ、殺しても別にいいけどな。むしろ自主的に能動的に積極的に殺してもいいけどな。そうすれば点数も上がるし。

さて、ハッケンスラッシュについた。路地を覗き込むと、ブツを積んだバイクとチンピラが四人、歩道にたむろしている。一応、途中に落ちてた木箱からハンドガンを拾っておいたが、それだけで四人を相手にするのは心許ない。俺は車泥棒だけど、自殺志願者じゃないぜ？　どうしたもんか。

ここでいかに機転を利かせるかが、頭の差ってやつだ！　俺の結論はこうだ。

「車で四人のチンピラを轢き殺し、その後バイクを奪って逃走」

まったく、馬鹿な奴らだぜ！　四人で固まってるから轢きやすくてしょうがねえ!!　ゲハハハ。あとはバイクを所定のガレージにしまって、指定された場所でブツをトニー（誰だコイツ？）に渡せば、それで仕事は終わりだ。

「上出来だ！　トニーがお前にサンドイッチを置いていったぜ」

全部ぶっ壊せ！

これで仕事の流れはわかっただろう。トランシーバーで指示を受ける→指定された公衆電話で仕事の内容を聞く→仕事をこなす→再びトランシーバーで指示が入ったら、そのとおりにして仕事の後始末→仕事終了！　以上だ。

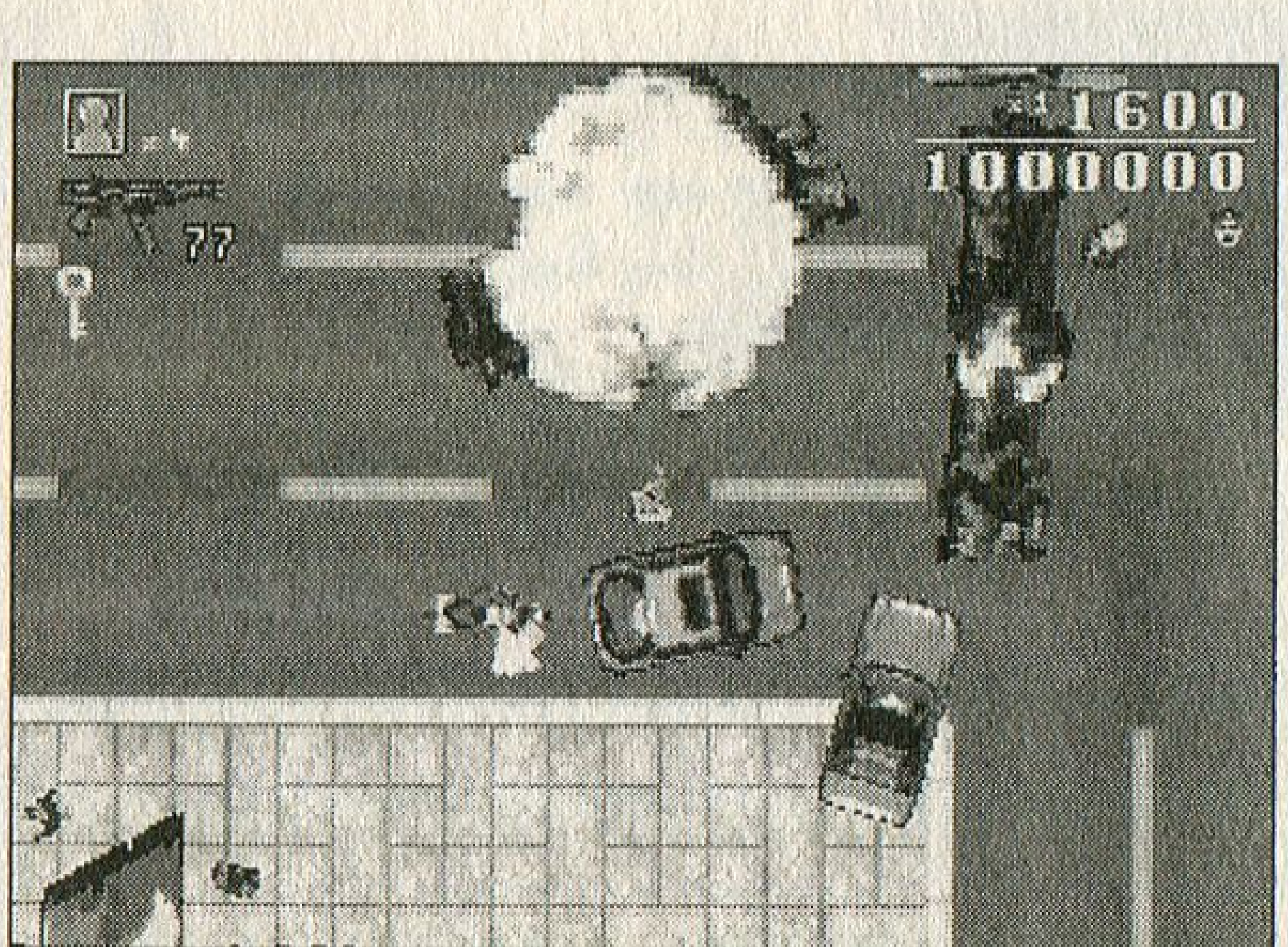
だけど、いつもこのとおりにうまくいくとは限らない。適当に盗んだスポーツカー（ダッジ・ヴァイパーみたいなイカすやつ）で走り回っていたら、赤信号で止まってたパトカーにドカン！　そのままブタ箱行きになっちまった。

警察の連中はすぐに銃をぶっ放してくるし、足も速い。だが、そんな奴らにも致命的な欠陥がある。それは「馬鹿」だということだ。車をペイントショップに持ちこんで、ナンバーとボディーカラーを変えちまうと、奴らはもう俺を見失っちまうんだよ！　グハハハ。いざという時のために、ショップの場所を覚えておこう。

もっとも一度や二度捕まったからといって、心にもない反省などする必要はない。なんせ仕事はたくさんある。この街は心底腐ってやがるからな。ボスから「今度の警察署長は賄賂を要求していやがる。爆弾トラックを使って奴をバラせ！」と言われた時は笑いが止まらなかったぜ!!

それと、仕事は電話で受けるとは限らない。ポケベルで何か言われることもあるし、路上に放置してある車に乗ると発生する仕事もあるし、仕事とは別にお小遣い稼ぎをすることもできる。例えば盗んだ車を港に持ち込み、業者に買い取らせるといった手段で。

まあ何をするにせよ、この世界は自由だ！　自由がフリーダムでウィーアーザ・ワールド!!　何をしてもいい。なんなら仕事も受けねえで、その辺で遊んでてもいい。並んで歩いてるガキどもをまとめて轢き殺して「ナムアミダブツ」とか、盗んだ車を一ヶ所に集め、ロケットランチャーを撃ち込み連爆地獄！　なんて真似も面白い。想像力の限り、やりたいことをやれ!!　それが人のあるべき姿ってやつなのさ、兄弟。



道路でタンクローリーにマシンガンを撃ち込んで花火大会！　人を巻き込んだらバーベキュー大会？

鉄1〜電車でバトル!〜

空前絶後の電車レースがここにある！



機種：PS2　メーカー：シスコエンタテインメント　ジャンル：RCE
発売日：01・7・5　価格：5980円

まさに夢の実現 火花を散らす電車たち！

「電車でレースをする」なんて、誰が考えたにしても、ソレを実際にゲームにしてしまって発売してしまったことがまずスゴイことだと思うし、やってみるとコレが結構面白いんだから、まったくゲームってヤツは奥が深いというか何というか…。

　このゲーム、要するにヨ〜イ・ドン！でスタートして、ほかの誰よりも速くゴール・インすれば勝利というタイプのレースゲームである。デュアル・ショック2の左右スティックでステアリング操作・スロットル&ブレーキ操作（ゲーム設定上では、荷重移動・加速&減速となっているのだが）をするところなどは、まるで『グランツーリスモ』のようである。ただし、使用するマシンは電車ということをお忘れなく。

　レース車両が電車ということは、スタート地点はモチロン駅のプラットホームである。そしてコースはアップダウンやワインディングありの起伏に富んだ設定であるが、モチロン線路が敷かれている。

　これでどうやってバトルするのかと言えば、コース上の線路には無数のポイント切り替えがあり、ソレを操作してライバル電車の前に出たり（レールチェンジをしないかぎり追い抜けない）、タイミング良くライバル電車の横腹にぶつかって脱線（脱線しても転覆はしない。スピードが落ちて、少しすると復帰できる）させたりして、6台の電車で行われるバトルを勝ち抜くのだ。ゴール地点もモチロン駅のプラットホームだから、ホーム内にキチンと停車出来なければ、ゴールインとはならない。最後までバトルを繰り返していて非常ブレーキ操作が遅れてしまうと、ホームをオーバーラン、バックしているうちに最下位という結果になってしまうこともあるので要注意だ。



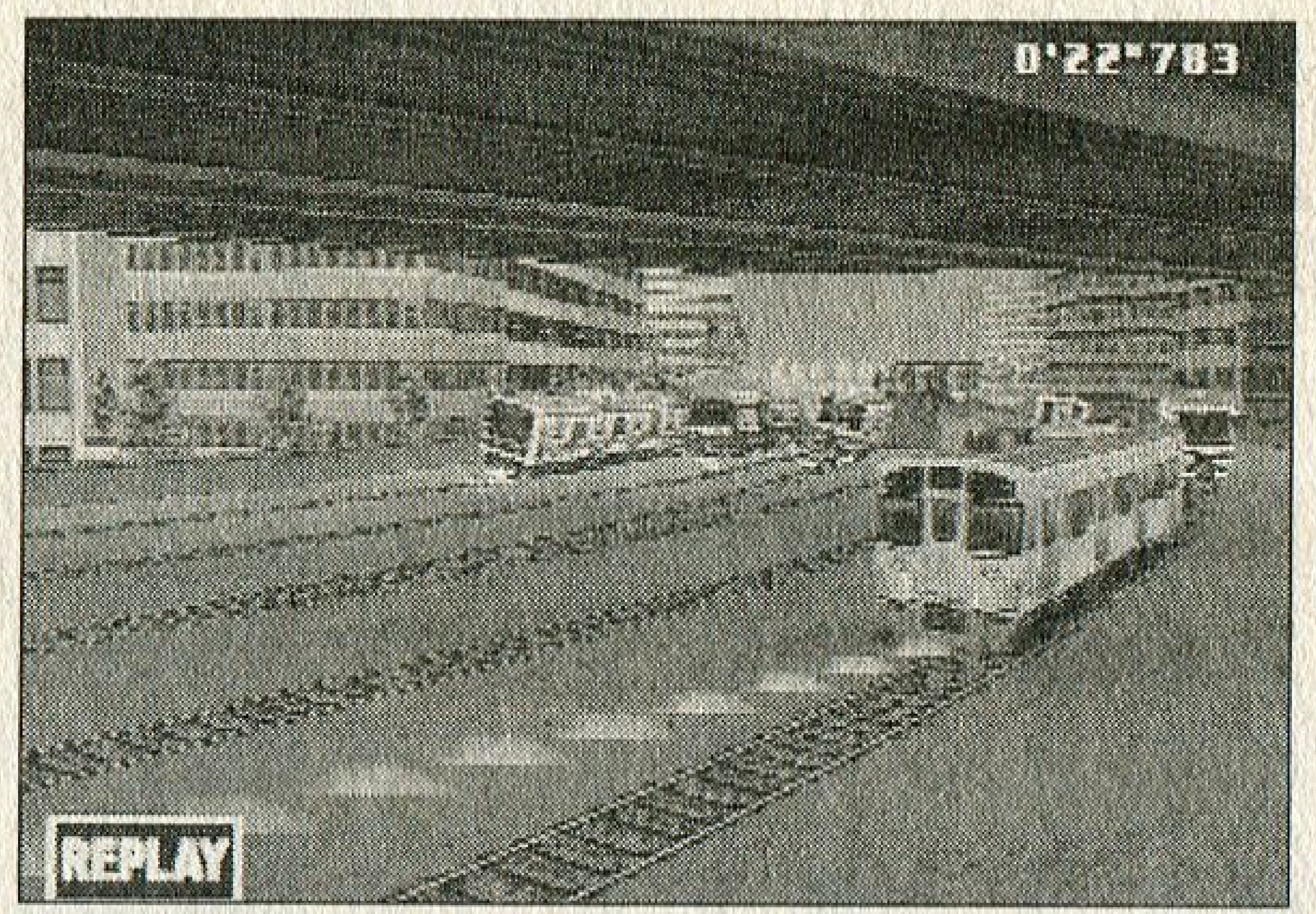
ツアーモードでは、様々なミッションをこなして行く。「3分ジャストでゴール」や「すべての敵に追突する」などがある。

　登場する電車の種類は初期設定でも50種類。「ツアーモード」の条件をクリアすれば30種類の電車が追加される。かなり多種多様な電車が登場するので、自分好みの電車を探してみるのもイイかもしれない。ただし、ナゼか車種別に結構性能が違うので（電車にこんなに極端な性能差があるのかは疑問だが）、中にはどんな緩いコーナーでも曲がり切れずに脱線してしまう電車もある。このゲームにはモチロン、セッティングという概念はない。

　走行感覚は、電車を運転したことがナイので（当たり前だ！）詳しくはわからないが、

エンジン音もなく、ガタンゴトンというレールの継ぎ目を通過する音と風切り音だけで、疾走するのは不思議なカンジとしか言いようがない。当然のことながら、コーナーリングについてはメチャクチャ弱い。

そこで、レースの基本は丁寧に走ることになる。コーナー手前では減速して進入するスロー・イン・ファスト・アウトの原則はこのゲームでも通用するし、コーナーではなるべく内側のレールを走る（オーバースピードで脱線してもスグ外側のレールに復帰できる）というコツさえつかめば、そんなに難しいレースゲームではない。ただし、バック・ミラーはついていないので（実際の電車にもついてないが）突然、後ろから横腹に追突されて脱線ということはありえるし、内側のレールを脱線、隣のレールに復帰しようとしたら、ライバル電車が走っていて、脱線走行しているウチにゴボウ抜きされることもよくある。単純に速ければ勝てるというコトではないところがなかなか面白いのだ。



リプレイ画面は見るだけで笑えるものがいっぱい。みんなで楽しむことができるゲームだ。

見てても楽しい優良接待ゲーム

と、およそこのような内容なのだが、合計80種類の電車が登場と言っても、よほどの鉄道マニアじゃなければ、電車なんてタダの四角いハコである。そもそも鉄道マニアって、電車でレースなんかしたいと思うんだろうか？

そこで登場するのが、このゲームの白眉、「VSモード」である。ライバル電車を脱線させたり、抜かれないように相手の前を走ったりといった駆け引きは、人間相手の方が面白いに決まっている。友人夫婦のところへこのゲームを持参してみたところ、意外な事実が判明した。

確かに、うまく相手を引っかけてやったときの淫靡な歓びというのは、なかなか楽しいモノがある。「クソー、殺してやる！」とか「地獄に落ちろ！」とかは、やはり人間相手につぶやくモノなのだ。しかし意外なことにこのゲーム、プレイヤーより、横で見ている人間の方が楽しんでいるのだ。

電車がレースしているというのはやはり異様な光景だし、一つのレールに向かって数台の電車が殺到し、結果的には5台の電車が脱線して入り乱れているというのは、どう考えてもバカバカしいまでの非現実的な光景だ。あまりのバカバカしさに、普段は見ることのないリプレイシーンなども見たりして、腹を抱えて笑ってしまった。

そのうち誰かが、「この電車って、カーブを曲がるときにナナメになってるけど、中の乗客がいっせいに動いているのかな？」などと言いだし「そうなると、このレースにエントリーするには200人ぐらいのチームが必要だね」「掛け声は車掌が掛けるのかなあ？」などとゲームの本質からかけ離れたことで盛り上がってしまい、現実にこんなレースがあったら、ぜひ見てみたいという話まで飛び出した。

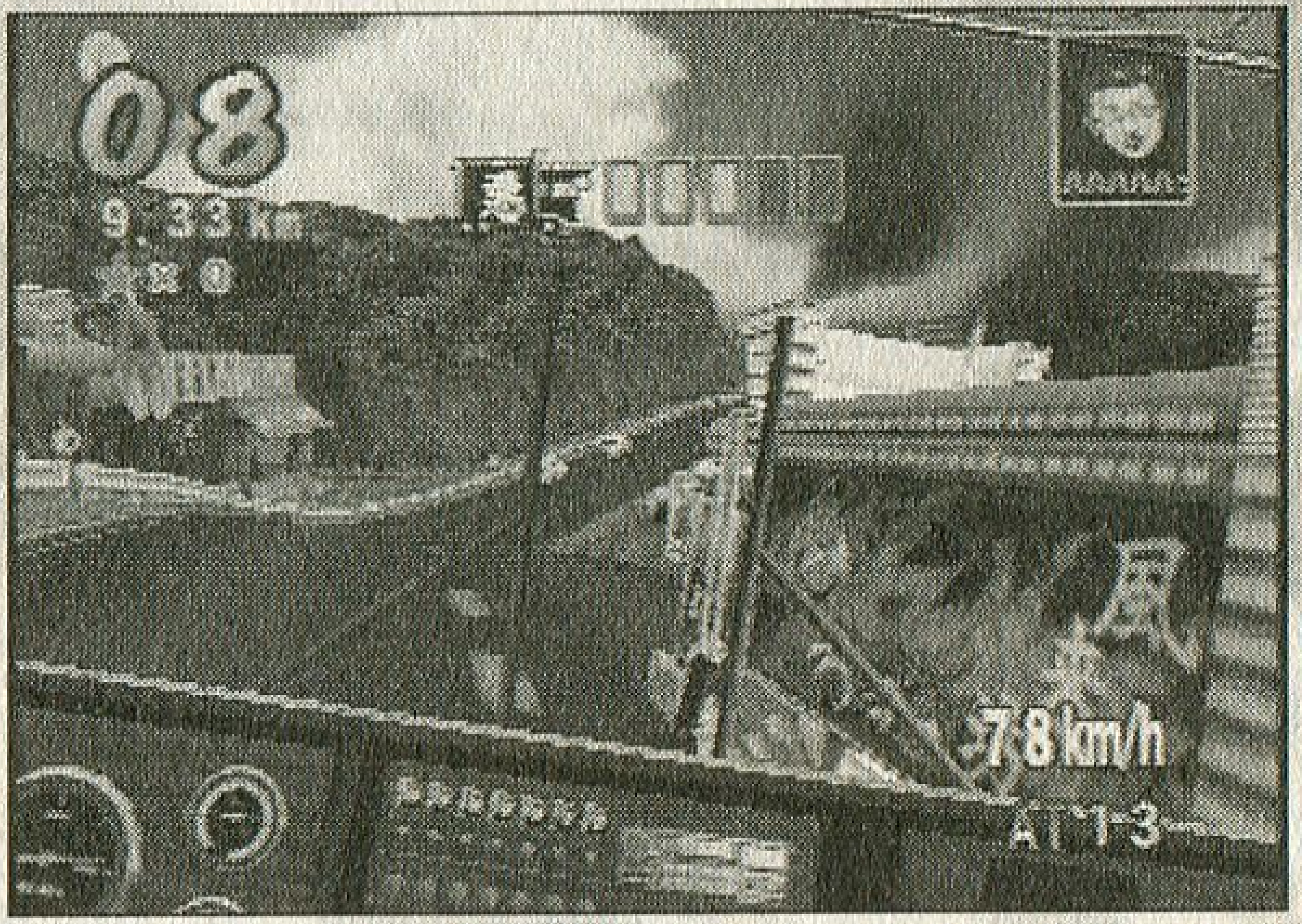
ということで、このゲームは実に接待ゲームとしてはかなりの実力を持っているのではないかと思う。友達が来たときに一緒に楽しく遊べるゲームの中に加えてみるのもイイかもしれない。

蛇足：しかし、このゲームのテーマソングがTHE BLUE HEARTSの『TRAIN TRAIN』だっていうのが、彼らの全盛時代を知っているオジサンには、複雑なカンジなんだよな（…あまりにハマっているけれど）。

義理と人情とエ○本を求めて…

スイッチを入れて、メーカーのロゴが消えると、いきなり「予告編」である。しかもその文字はレタリングっつーモノを無視したような書き殴りのシロモノ。腰が砕けるようなキャラクター・イラストに、コピーは「義理と人情 背中にしょって 走り出したら止まらない」である。タイトル画面の「スタートボタンを押したまえ！（まぁ確かにPRESS START BUTTONを直訳すりゃ、そーだけど）」という表記からしてバカゲー・オーラ全開っつーコトですか？

ゲームを開始すると、マタマタいきなりBGMは冠二郎の「バイキング」（しかし演歌なのに凄いタイトルだ。しかもよ〜く歌詞の内容を聞いてみると、本物の北欧の海賊の物語なのである。何でだ？）そして、パーソナル無線から呼びかけてくる車名は「恋太郎（ナゼか知らねど、ボクが選択式の○×で選ぶと必ずキャラクターはコイツなのだ！）」。その目的は、恋人のコギャルが訪ねて来る前に、アパートのエ○本（原文ママ）を隠すために急いで帰宅することである。そのほかのキャラクターの目的も「息子の授業参観に出席するため」とか「飼いネコのお見合いに遅れないように」だとか、フザケルナ！　としか言いようのないクダラナイ目的である。



相手が同じデコトラなら、勝負にも気合が入るというもの。横っ腹にがつっといっとこう。

バカバカしさの波に翻弄されてくれ

しかし、このゲーム、ただ単純にバカバカしいだけじゃなく、妙に面白いのだ。ゲームシステムは時間内にチェックポイントを通過するという、ドライブゲームにはありがちなラリーのステージ・スタイルなのだが、デコトラを使用するので、加速は鈍いし、ステアリングを切るといつまでも上下動を繰り返す。その上、ブレーキなどはドリフト発生装置のようなシロモノ。それでも、冠二郎兄ィの歌声をBGMにプレイしていると、妙なリアリティが感じられてくる。

加速が鈍いのはトラックの車重が重いからだし、ステアリングを切った時に、いつまでも上下動が続くのもサスペンションがリーフ・スプリング（板バネ）だからなのだ。ブレーキがドリフト発生装置なのは、そうしないと曲がれないコースがあるからだ（これはちょっと苦しいが…）と、かなりコアなレースゲーム・マニアのボクでも納得してしまったのだ。

その上、ゲームを進めてい



冠二郎兄ィの歌声を背負って走れ！

トラック狂走曲

機種：PS2　メーカー：メトロ　ジャンル：RCE
発売日：00・12・14　価格：6800円

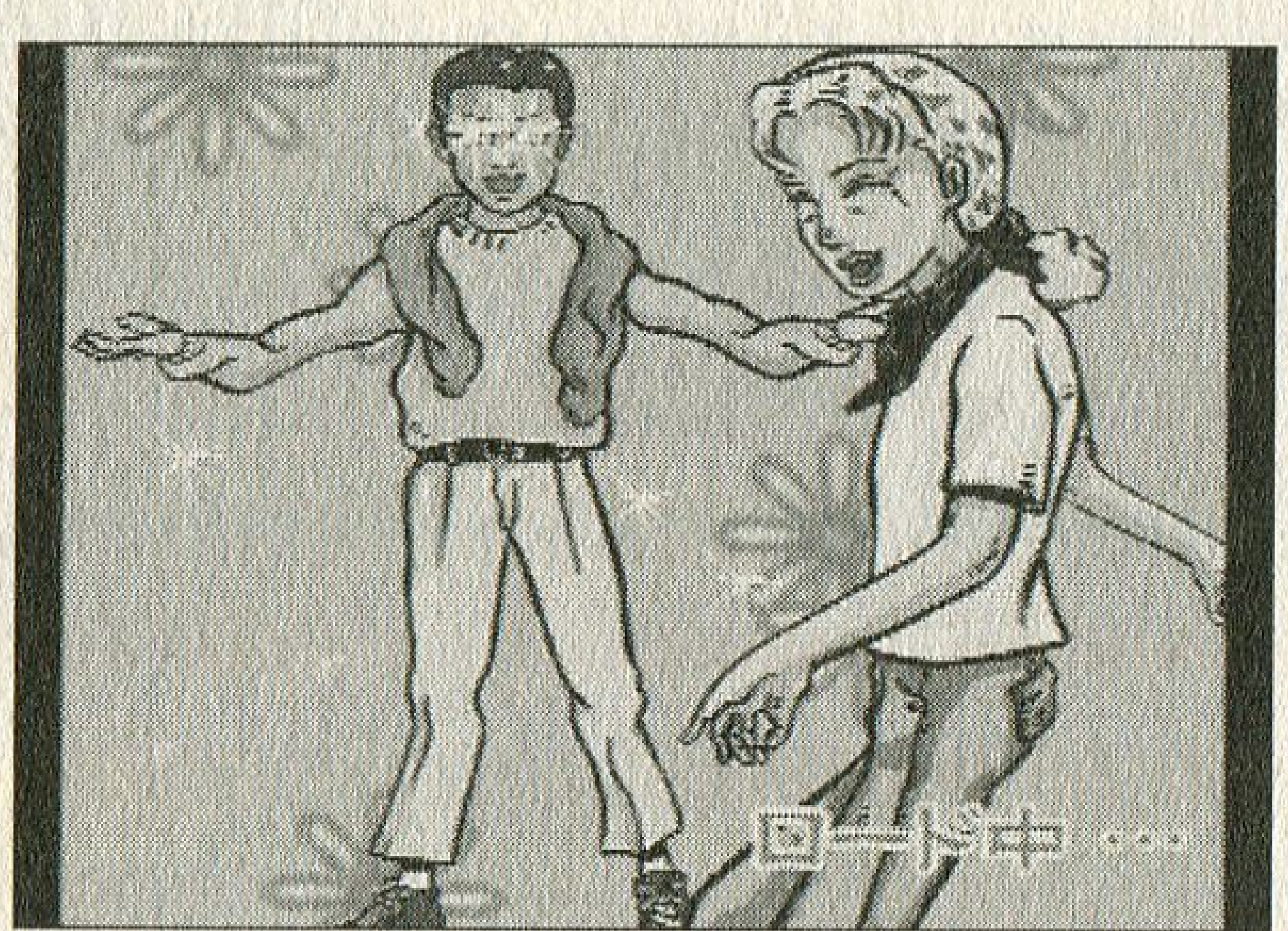
くとこのゲームの持つ「バカバカしさ」の波に翻弄されてしまう。

接触した途端に爆発炎上（タイムペナルティあり）する車が走っているし、ナゼか路上にいる老婆や猫を（強制的に）よけると電車の軌道内を走らされたり、橋の上から大ジャンプさせられたりする。意味もなく登場する悪役トラックは、ひとしきりジャマをしたあげく、捨てゼリフを残して去って行く。圧巻は崖から落ちたり、電車と衝突したりしたときにキャラクターが叫ぶ断末魔のセリフだ。これを聞くためだけに、全キャラクターをプレイしてやろうという気さえ起こってくる。

まるで中毒患者のようにプレイを繰り返すことになるのは、あまりにストレートなバカ表現ぶりに、思わず次にはどんなバカなコトが待っているのか期待せずにはいられないからなのだ。

そうなると、マイ・デコトラに接触したほかの車が爆発炎上するのだって気にならないし（なにしろコッチはトラックなんだから）、それ故、クラクションを鳴らせば、ほかの車が道の端によけてくれるのは当たり前（パトカーだけはよけないのはムカツク！）だと思うようになる。つまり、すべて自分の都合がイイように解釈するようになるのだ。

あとは、このゲームのバカバカしさを、心ゆくまで堪能するのみ。ドライビング・テクニックなんか必要ナシ。コースは道路だけではないし、ショート・カットを捜すのもOK。その上、ゲーム・オーバーになっても、コンティニューすれば「継続は力なり」のお言葉とともに、特別手当として5～9秒が加算されるので、アーケードモードなら、誰でもエンディングまで行ける素晴らしさだ。



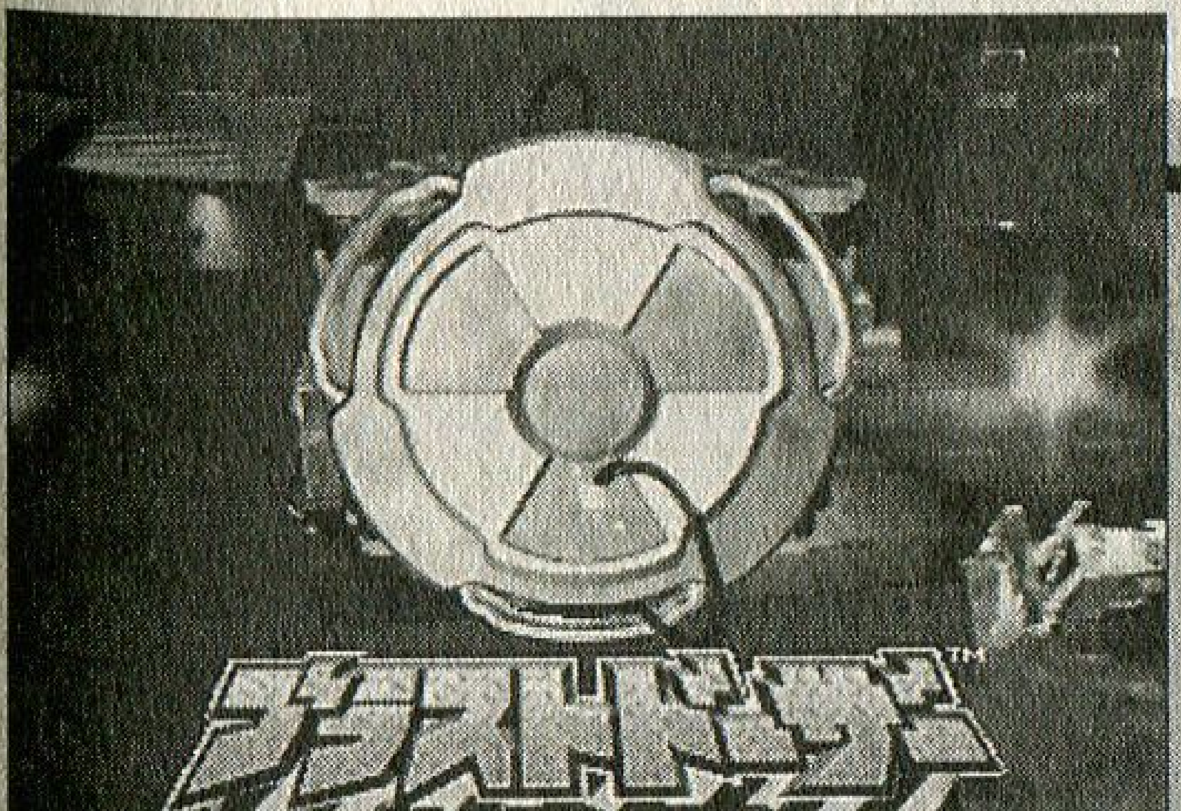
ローディング画面もこんなヘタレ具合。このイラストが脳裏に染みつくようになれば一人前（笑）。

アーケードモードが終われば、タイムアタックモードや「運び屋稼業（依頼された荷物を時間内に集めてクリアするゲーム。ステージ内をかなり自由に走り回れるのが魅力）」「トラックの穴（規定のコースを時間内に周回するゲーム。トラック道有段者になれる。アホか）」といったオリジナルモードが待っている。「トラックの穴」は少し難しいが、ナニ、数曲用意されたBGMから、好んで冠二郎兄ィの歌声を選択するようになってしまえば、根性でクリアできる！（このモードで遊ぶと、トラックをドリフトさせながらコントロールするという、現実世界では絶対にありえない、狂気のテクニックがマスターできますです、ハイ）

初期設定のキャラクターで、ゲームをクリアすると、アーケードモードでそれぞれの脇役だったキャラクターでプレイすることができるのだが、登場するエクストラ・デコトラが、ネコの運転する「猫トラック」やら、コギャルの運転する「装甲車風トラック」だったりして、ボクは、このゲームをこんなに愛しているというのに、どうやらこのゲームの制作者の人の愛はちょっと別の方向に向いているらしい。メーカーのWebサイトには「日本最大のトラッカーマガジン『カミオン』とタイアップ」と書いてあったが大丈夫なのか？

ともあれ、デコトラへの愛の欠如がこの怪作を生んだのだとしても、ボクらはただ純粋に「バカバカしさに翻弄されるコト」を楽しめばイイのである。それにしても誰かボクの頭の中をいまだに流れ続ける冠二郎の「バイキング」を止めてくれ～！

大味なだけじゃない
ブラストドーザー



機種：N64 メーカー：任天堂 ジャンル：ACT
発売日：97・3・21 価格：4800円

街を守るために彼らはやってきた

西暦20××年、街は未曾有の危機にさらされていた。大量の化学物質を満載した無人トレーラーが制御不能に陥り、街に向かって暴走を始めたのだ！

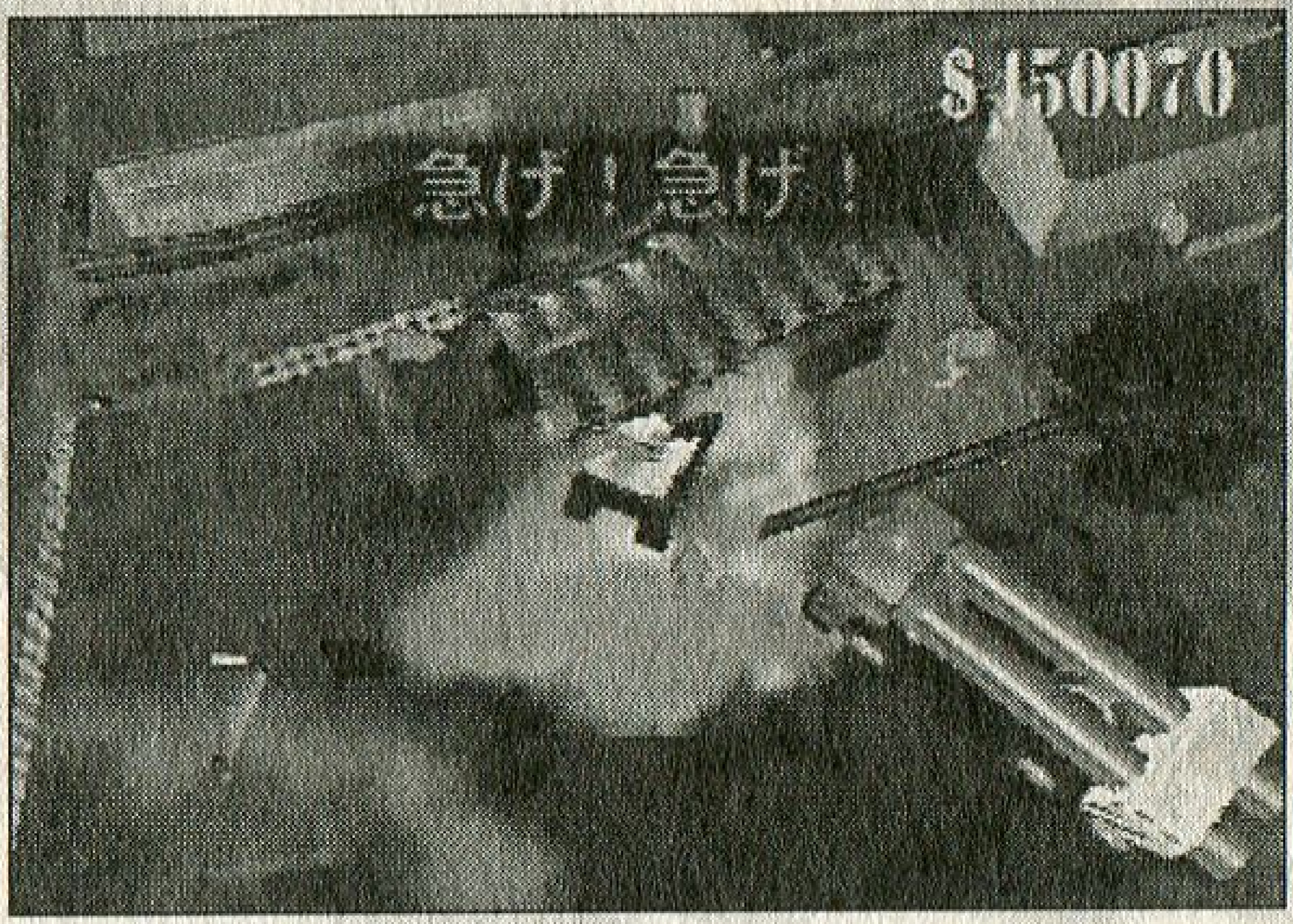
「あのトレーラーが事故を起こしたら、化学物質が爆発を起こして街中が汚染されてしまう！ なんとかしなければ…」

「んー、じゃあさ、街を先に破壊するってどうよ？」

「…は？」

「だからさー、街を壊して道を作ってやれば、トレーラーは事故を起こさないわけじゃん？」

かくして街を危機から救うため、破壊工作のエキスパート「ブラストドーザー」が召集された。ブラストドーザーに与えられた任務は、暴走するトレーラーの行く手を阻む建物を完全に破壊し、進路を作ることである。すでにトレーラーは街まで迫っている。速やかに任務を遂行せよ！



トレーラーが建物に激突したら、それですべては終わりだ。指示された建物を速攻で瓦礫の山に変えよう。

…なお、「トレーラーに飛び乗って、ブレーキを踏めばそれで済む話じゃないの？」などと無駄口を叩く者がいるなら、任務遂行の妨げとなるのですぐにこの場から立ち去るように。事態は一刻を争うのだ。一度出してしまった命令を、いまさら撤回できるか！ とにかく壊せ。以上。

重機でアタック！

そんなこんなで「街を守るために街を壊す」という、あからさまに矛盾した大義名分を得て、大破壊アクションゲーム『ブラストドーザー』は幕を開ける。心の平安のために、これ以上深く考えるのはよそうじゃないか。

ゲームの内容は単純明快。ゲームを開始すると、トレーラーが画面右下から左上に向かってゆっくりと進み始める。トレーラーが途中で建物に接触すると、大爆発を起こしてゲームが終わってしまう。そうならないために、プレイヤーはステージ中に置いてある様々なマシンを駆使して、トレーラーの通り道にある建物をすべて破壊しなければならない。

このマシン…いや、「重機」たちこそが、『ブラストドーザー』の核である。その一部を挙げると、ブルドーザー、ダンプカー、ロケットランチャー搭載バギー、ハンマーつき二速歩行型ロボットなどなど、要大型特殊免許なマシンがズラリ（ロケットランチャーやロボットは免許があっても扱えないけど）。これをロマンと言わずして何がロマンか？ 吠えるディーゼ

ル！ うなるキャタピラ！ 鋼鉄のボディが家々を潰し、鋼鉄のアームがビルのコンクリートを砕き、仕上げにダイナマイトがすべてを吹き飛ばす。まるでテレビの画面から、オイルと火薬と瓦礫の粉塵の匂いが漂ってくるような錯覚さえ覚えてしまう…まさに「パワーは力だ！」という感じだぜ（意味不明）。

実はパズルゲームなのか？

さて、ここまでの説明を聞いた限りでは、途方もなく大雑把で大味なゲームだと思ったかもしれないが、それは大きな誤解である。ただ本能の赴くままに破壊することだけが、『ブラストドーザー』の本質なのではない。プレイヤーには、常に「効率的な破壊」が求められている。

ステージの中で使用できるマシンは、あらかじめ決められている。必ずしもブルドーザーのように使い勝手のよいマシンが与えられるとは限らず、例えば左右にアームを出すことしかできない特殊なトレーラーや、坂道でジャンプして上から潰すことしかできないバギーといった、一癖も二癖もあるマシンだけで対処しなければならないケースも多い。

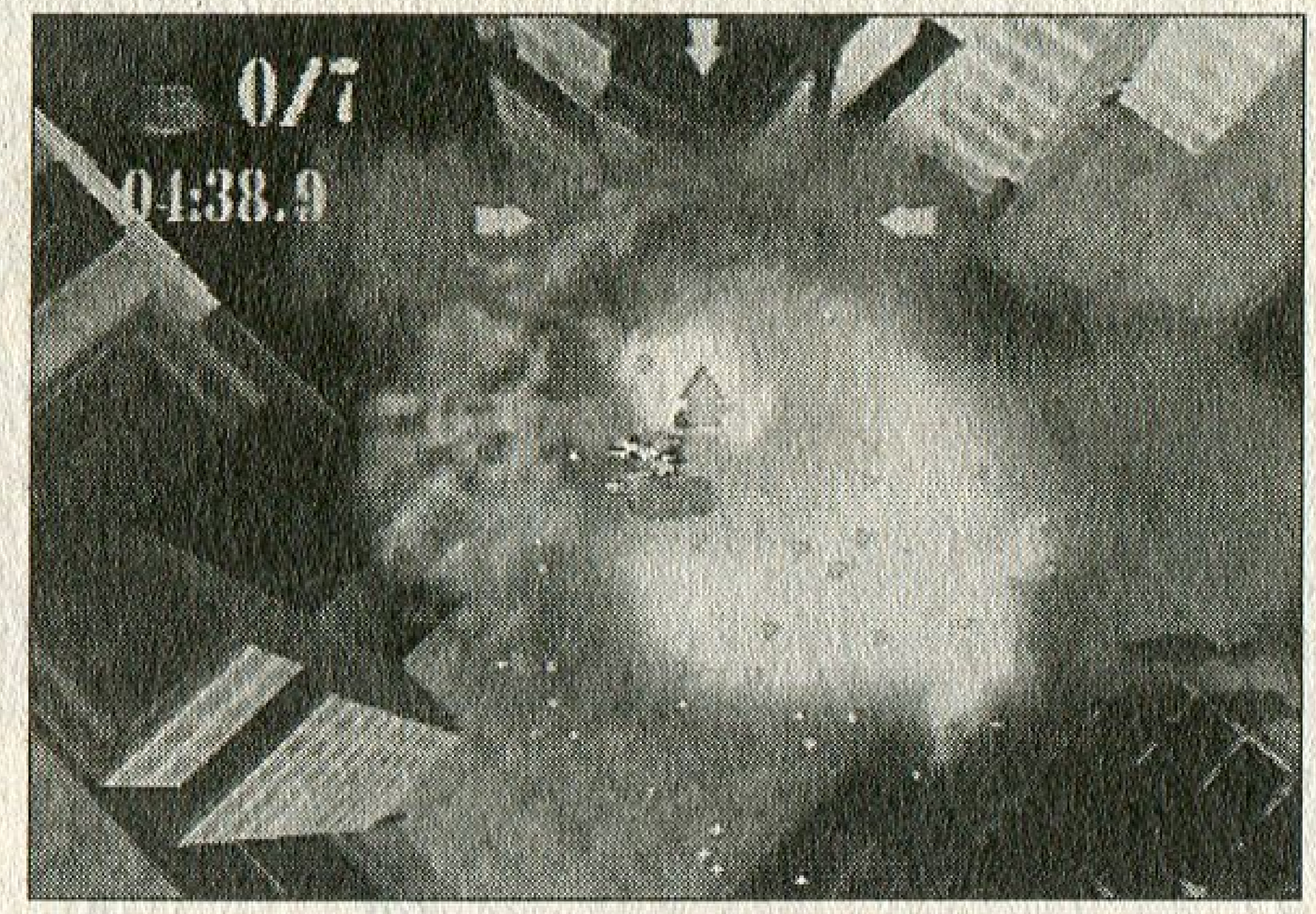
また、マシンの配置も問題となる。特殊なマシンでしか破壊できない建物がある場合は、わざわざ遠くに置かれているそのマシンを取りに行かなければならない。しかも、その場所にたどり着くために、二つも三つもマシンを乗り継がなければならないこともある。さらに特殊なケースとして、列車やボートの荷台にマシンを載せて輸送する必要のあるステージさえ存在している。建物を壊す前の御膳立ても重要なのだ。

そしてもう一つ。トレーラーが無事にステージを通り過ぎた後にも、まだやることがある。ステージ中の建物を完全に破壊して更地にし、事前に配置された化学物質の中和装置（ＲＤＵ）を作動させなければならない。これが意外と大変で、見つかりそうもない場所にぽつんと建物が取り残されていたり、特定のマシンでしか行けない場所にＲＤＵが置かれていたりするため、パーフェクトクリアを目指すのはなかなか難しい。

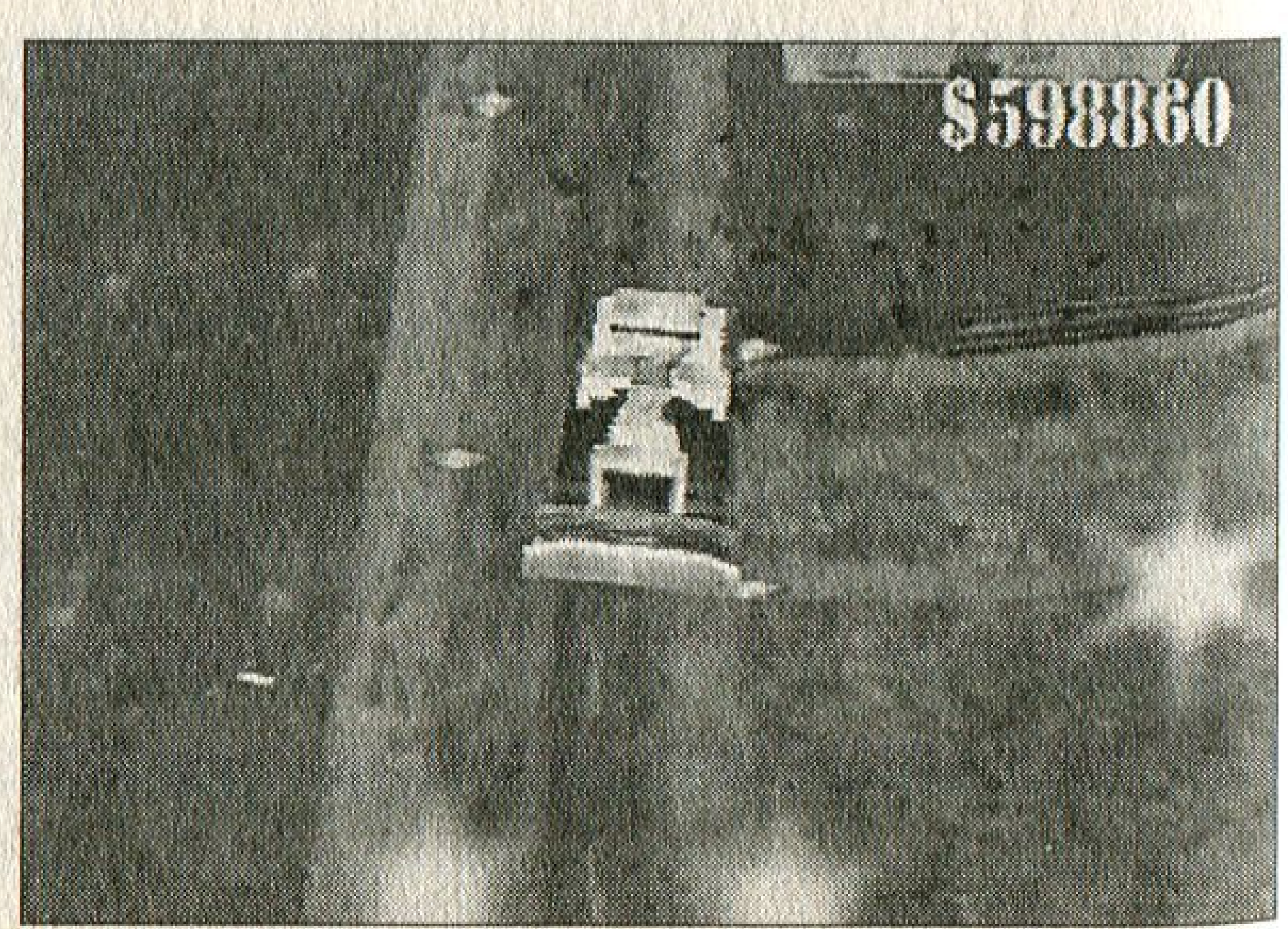
こうして見ると、本作が単純な破壊ゲームではないことがわかるだろう。マシンの特性を考慮し、破壊のための最短手順を模索するところなどは、ほとんどパズルゲームと言ってもいい。

だが、大味な破壊の裏に隠されたこのパズル的要素が、『ブラストドーザー』に美しい調和を与えている。一つ一つのステージがよく練られているため、「クリアできないのは手順が悪いから？ それともマシンを操るテクニックが足りないから？」と悩みながら、何度もリトライを繰り返すことになるだろう。

おそらく、ただ壊すだけのゲームだったら、すぐに飽きていたはずだ。しかし本作は、不思議と飽きることがない。重機と破壊を題材をしつつも、それだけに終始せずゲームを構築したところは大いに評価できる。さすがは任天堂、さすがはＲＡＲＥ社（本作の開発元）といったところか。まさに夢の乗り物ゲームだ。



ブースターつきのロボットで空に舞い上がり、真上から高層ビルに向かってハイキィーック!!　最高。



後世のために、街を完全な更地にするのもブラストドーザーのお仕事。光っているのはRDU。



ポップでキュートな4人組「QTS」がお茶の間をJACK!

スーパーギャルデリックアワー

宇宙を放浪する科学者、SISTAと、元はお人形だった4人のアニマル着ぐるみ美少女(?)が、お色気たっぷりのおバカゲーム各種に挑むという、キテレツ度満点のパーティーゲーム!! 女の子の着せ替えやらカメラ撮影モードも無駄に充実ダヨ。

宇宙の果てから電波出しまくり

ネーミングセンスと、女の子たちの珍妙なるいでたちを見てすでに"キてるな"と感じさせてくれるこの「スーパーギャルデリックアワー」だが、お察しのとおり、かなりキてました。それもアッチ系で(どっち系よ)。しかも、やってくれたのはまたもやエニックス。前号に引き続き「またか…」とお思いの読者様もいらっしゃるでしょうが、さてはまあ見てくださいな。

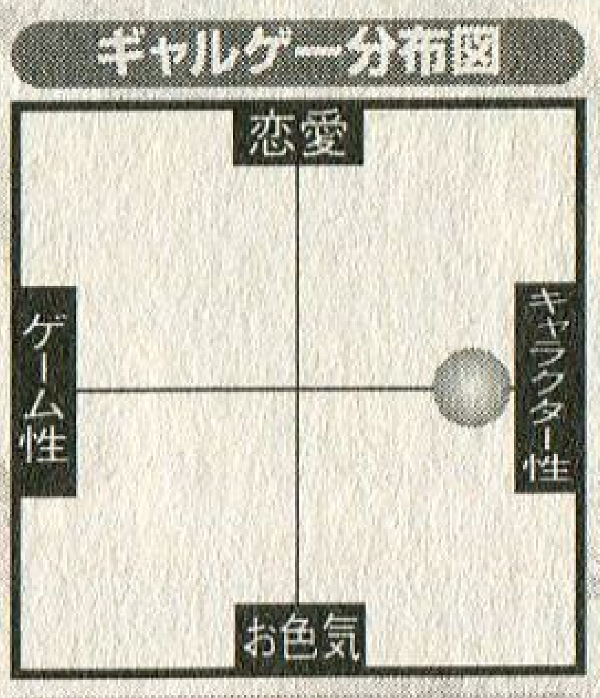
——とある宇宙でのできごと。宇宙を放浪していた科学者"SISTA"が、ひょんなことから物質に生命を与える電波を発見! 人形に電波をあててみると、なんと人型のかわいこちゃんに大変身、ここにQTS(キューティーズ)が誕生しました。しかし、人手が増えても食費や研究費はかさむばかり。そこでSISTAは、何と宇宙船を放送局にしてゲリラ放送局「QTS JACK TV」を開局、謎の子供向けバラエティ番組「スーパーギャルデリックアワー」を無差別オンエアーし、スポンサーを得て稼いじゃおうと考えたのだった…(ほぼ原文ママ)。

いきなり電波だし。つーか、かわいこちゃんとか、謎の番組とか、いつの時代のセンスだよって気がするが、ここまでくると、開き直りの極致と言える。あるいは確信犯。てなわけで、この「スーパーギャルデリックアワー」は、常人には理解不能のサイケデリックな世界&コスチューム、終始ハイテンションな司会、出演者で贈られる大衆向けバラエティ番組なのだ。

ゲームは番組1回＝1ゲームとなっていて、6回の放送で1クール、1ゲームは4つのミニゲームから構成される。プレイヤーは4人の女の子から1人を選択してゲ



11種類の競技の1つ「尻相撲」。カメラのアングルといい、ノリはまさしく芸能人水泳大会のソレである。う〜んバカっぽい



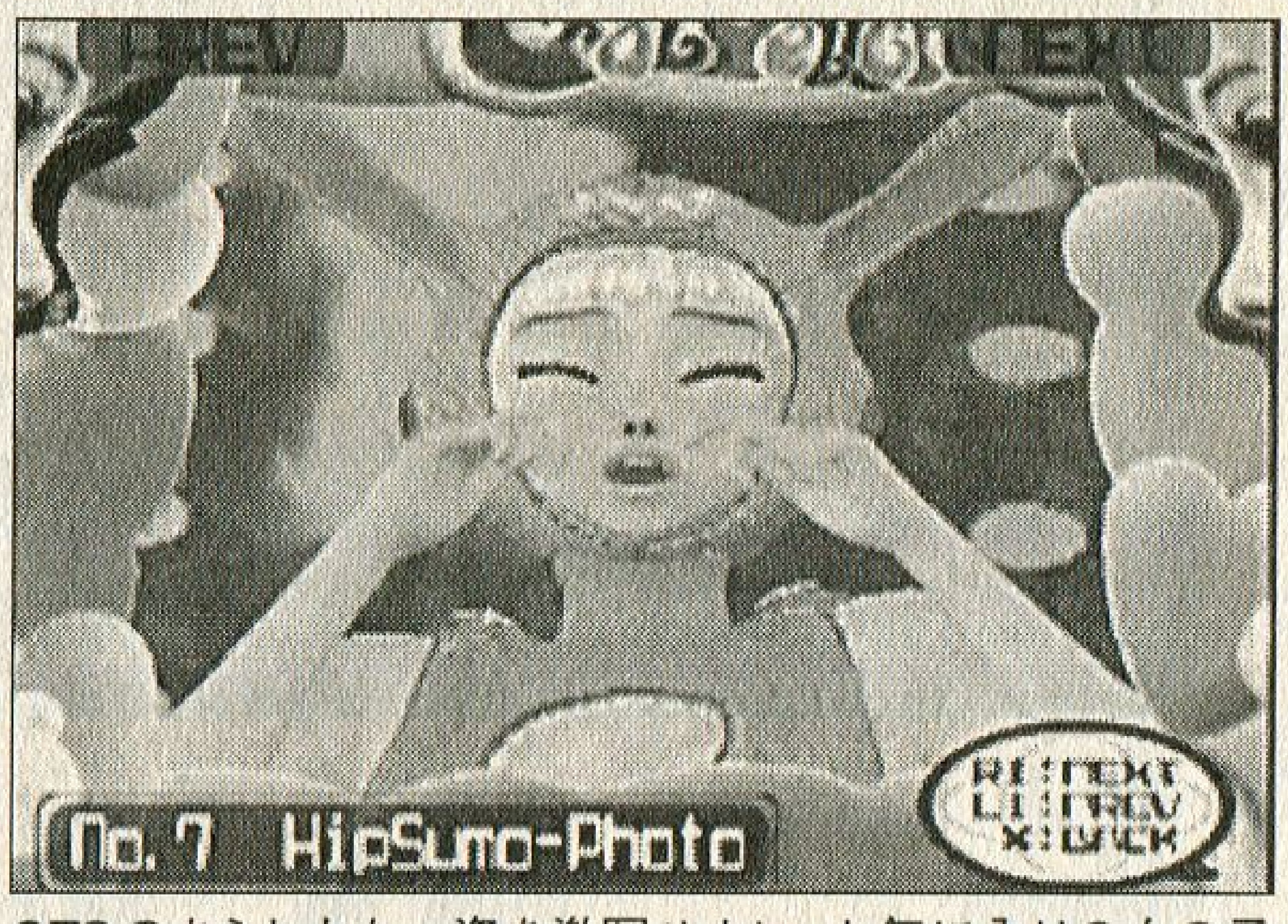
このお色気?を理解できるかがカギ。ゲーム的には特に問題なし。



DATA 機種：PS2 メーカー：エニックス ジャンル：ACT 発売：01・3・29 価格：6800円

ームスタート、対戦相手の女の子とミニゲームで勝負をし、勝てば支持率アップでスポンサーが増え、支持率がマイナスになるとゲームオーバーという具合。

ミニゲームは、尻相撲、ボクシング、ナワ跳び、パイ投げ、水上騎馬戦など全部で11種類。どれもルールはボタンを押すだけとか、レバーで殴るだけとかの単純操作。見どころはやはり、今はなき夏の風物詩「女だらけの水泳大会」や「底抜け脱線ゲーム」などのおバカバラエティ番組のノリだろう。間の抜けたBGMとも相まって、クレイジーとしか形容できない往年のノリを体感させてくれるハズだ。



QTSのあられもない姿を激写せよ！　お気に入りの女の子を撮りまくって、自分だけのオリジナルアルバムを作ろう

コスチュームチェンジ＆アルバム撮影もアリ

ひとしきりおバカゲームを楽しんだら、報奨金でQTSの新しいコスチュームを購入できる。今までのちょっぴり電波入っちゃった着ぐるみではない、普通の女の子らしい衣装が用意されているので安心だ。アンミラ風やハイレグ、大胆ビキニと、サービス満点のラインナップ。気に入ったコスチュームに着替えたら、次からその格好でゲームに挑戦できるぞ！

また、ショップでアルバムのアイテムを購入すると、ゲーム中の女の子たちをリプレイで見ながら写真撮影できるようになる。リプレイ中はカメラアングルを変えることもできるので、好きな女の子のお好みのスタイル、お好みの場面を激写だ。アングルによってはかなりきわどいショットを撮ることも可能だゾ（えぇ〜？）!!　QTSの女の子たちは、一応PS2のハイクオリティモデリングによって描かれているため、無駄に艶めかしい。その気になってみれば、結構カワイらしく見えるのだ（えぇ〜？）。いや、ほんとだって。

番組エンディングでは、毎回QTSの踊りとともに「バイバイの歌」（？）が流れてお茶の間を和ませるなど、このノリが好きな人にはたまらない"ギャル"ゲームと言えるだろう。え、俺？　もちろん大好き（笑）。

SISTAがカワイイキューティーズを紹介するわ♥



天才科学者のSISTAよ。私が作り出した4人のキュートな美少女、名付けて「QTS(キューティース)」。どう、ステキでしょ？　これで、みんなテレビの前に釘付け間違いなし！



COCO（ココ）
キツネのお人形から生まれたCOCO。クールな気取りやさんだけど、ちょっぴりドジがタマにキズ。自分では、QTSで一番スタイルが良いと思っているようね。まあ、私には全然及ばないけどね。



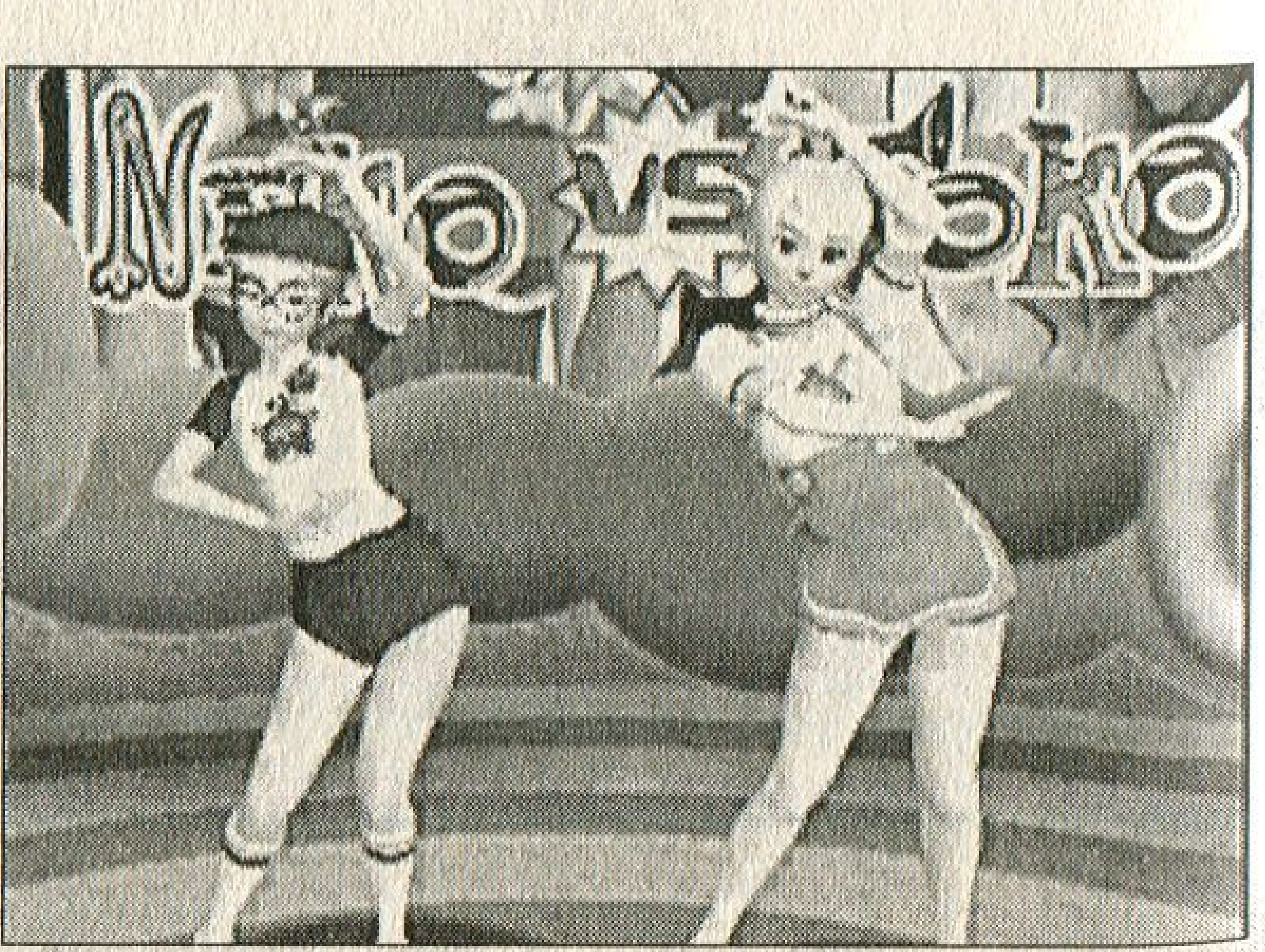
TOKO（トコ）
ウサギのお人形から生まれたTOKOは、しっかりもので一番の優等生。でも、遊びになると誰よりも夢中になっちゃうお茶目さんなの。読書が好きで、知的な顔立ちがチャームポイントよ。



NEKO（ネコ）
ネコのお人形から生まれたNEKO。底抜けに明るく、跳んだり跳ねたり回ったりと一番テンションの高い目立ちたがりやさん。体型もしぐさも子供っぽいんだけど、そこが彼女のカワイイところよ。



KUMA（クマ）
クマのお人形から生まれたKUMAは、大きな身体に似合わず、とってもシャイで優しい女の子なの。はちきれんばかりのダイナマイトボディは、私SISTAもお気に入り。かわいがってあげてね。



右がNEKO、左がTOKO、着せ替えしてまともな（？）姿に変身。でも、おバカなノリはそのまま「キュ〜ティ〜ス！」

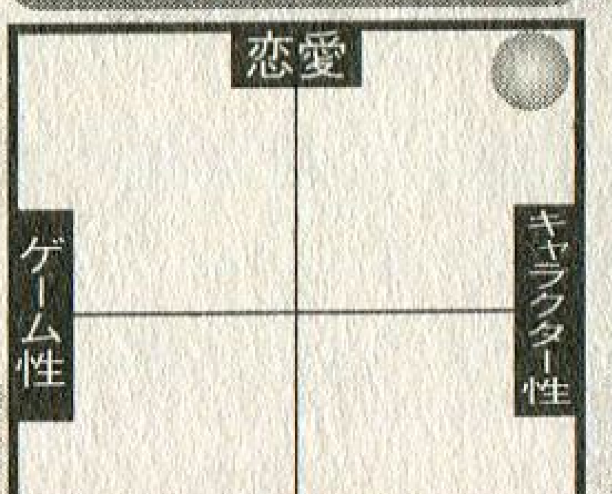
美食倶楽部 ギャルゲー専科

ハッピーレッスン

ある日突然、キミの家に5人のママがやってくる!

某ギャルゲー雑誌の企画から生まれたこの「ハッピーレッスン」。母親がわりとなる5人の女の子は皆若くてピチピチした美女ばかりで、なおかつ5人とも主人公の通う学校の先生をしているのだ。「先生、さすがに無理あるんじゃあ……」「ええい、ママよ!」

ギャルゲー分布図



現実性を無視した世界観とそれを押し切るイベントの数々がステキ。



最初は正直どうかと思った

主人公は、両親が小さい頃に居なくなり、孤児として育った高校生。高校3年の夏休みを前に、それまで住んでいた施設を離れ、実家でひとり暮らしを始めようとするのだが、いざ我が家へと戻ってみると、なんとそこには5人のカワイイ女の子が待っていた。そして女の子たちはいい放つ「今日から私たちが、あなたのママよ」。

…ううむ、なんという斬新な設定なのだろうか。高校生が20そこそこの女の子と同居だなんて。しかも母親がわりである。さらに、それが1人ならまだしも、5人…。

はっきり言って最初、**どうかと思った**。たしかにオイシイ設定ではあるが、突拍子がなさすぎる。まあ、こういったADVタイプのギャルゲーの設定は、女の子に囲まれていたりと主人公に都合がいいものと決まっているのだが、さすがにここまでくるとプレイヤーも退いてしまうのでは…。

とりあえず、ゲームをスタートさせてみる。おそるおそるシナリオを読み進めていくと、いきなり玄関先で、眼鏡をかけたメイド服の女の子が待ちかまえていた。

「おかえりなさい」



笑顔で突然「ママですよ」。留守の間になんで入ってたのかって? 男はそんな細かいことを気にしちゃいけないのである。

「えっ!? 俺、デリヘルなんか頼んでないけど…」という言葉が喉まで出かかるのを必死にこらえ、ひとまず家に入ると、中には4人の女の子が。

玄関先で待っていたメイド姿のむつきさんを筆頭に、ブラウス1枚のさつきさん、黒いナース服のきさらぎさん、羽の生えたコスプレ服のうづきさん、そして巫女姿のやよいさん。部屋の中は、まる**でコスプレ学園にでも来たような**明るさに包まれていた。

「おじゃましてます、今日から私たち5人が、あなたのママですよ。

DATA 機種:DC メーカー:データムポリスター ジャンル:ADV 発売:00・4・26 価格:6800円

うふっ！」

いきなりかーい。まあ、予想はしてたけど。主体性のない主人公、有無をいわさぬ強引な展開。

なりゆきで、5人はその日から主人公の"ママ"として同居することと相成った。しかし、いきなりママなんていわれてもなぁ…。それに「あ、そうそう、私たち、学校では先生やってるから、よろしくね。みんなにバレるといけないから、学校ではママなんて呼んじゃダメよ」なんてことを当たり前のようにいってのけるところも、**やっぱりどうかと思う。**

プレイしていくうち次第によくなって…

——とまあ、ここまではちょっとなんだなぁ的展開だった。だがしかし！　ここから先は、いままでの否定的な考えはすべて間違っていたのだといわざるをえない展開が待っていたのである。

「アン、おうちの中ではママって呼んでっていったでしょ」

おうちって…。いや、でも高校生でママなんて恥ずかしいし。

「だーめ。ママって呼んで」

は、恥ずかしい、恥ずかしすぎる！　てっきり母親がわりのお手伝いさん程度と思っていたけど、これじゃ完全に幼児扱いだ。

「ま……ママ」

ついにママといってしまった。でも、この気持ちは何だろう。恥ずかしさと、それを自ら認めたことによる敗北感…これってもしかして、幼児プレイ？

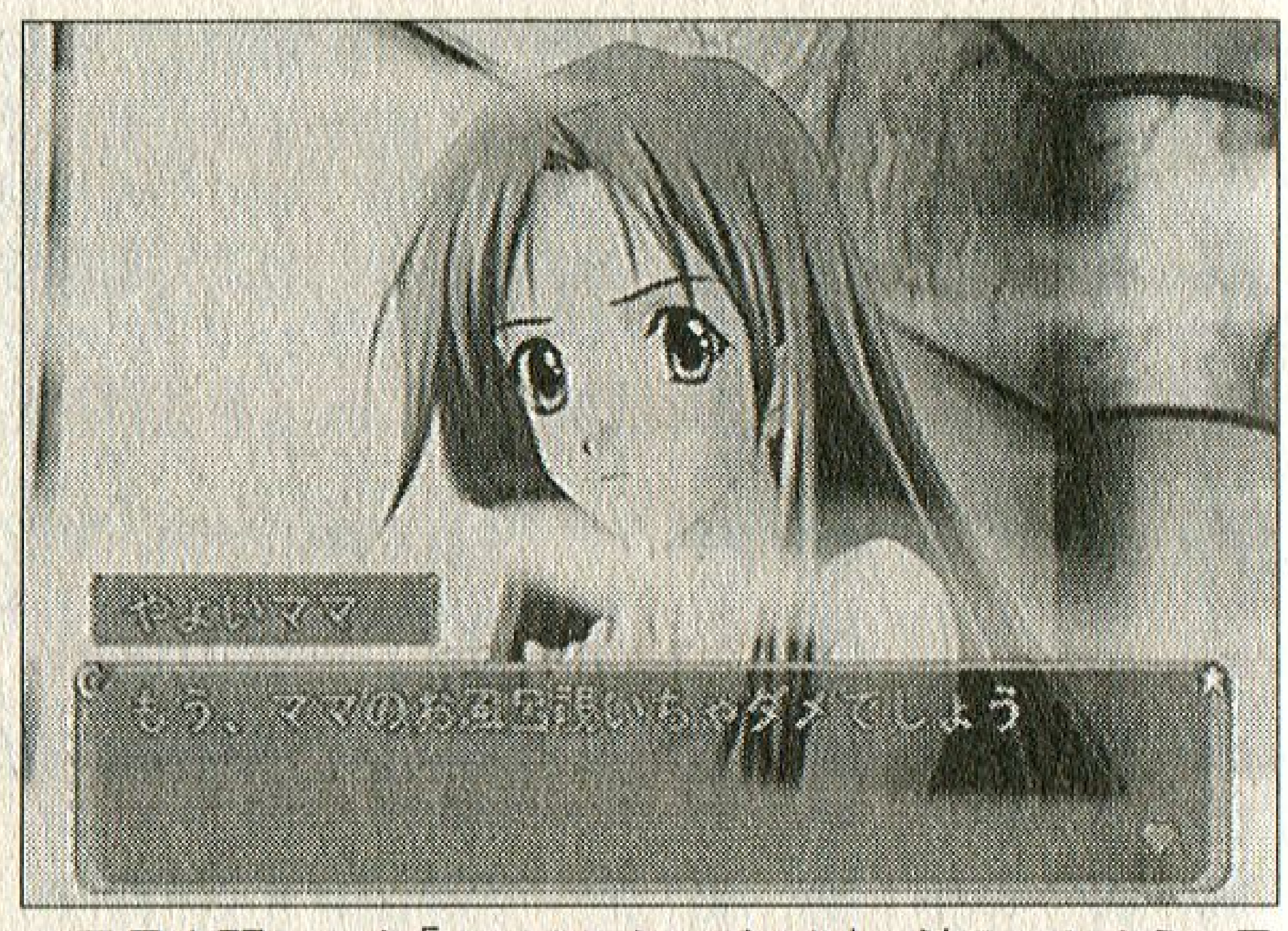
「あぁ、いいよ、ママン!!」

ママたちは、それはもう主人公のことを甘やかし放題甘やかしてくる。ご飯をたべるときは常に「はい、あーんしてぇ」だし、夜寝るときは「一緒に添い寝しよ」とくる。しかも、2人で寝ているとほかのママがやきもちをやいて「私もわたしもー」と主人公の取り合いを始めるのだ**（ありえねー）**。これはもう"女の子が自分をかまってくれて嬉しい"というのを通り越し"なんだかこっ恥ずかしい"の域に達している。そもそも、ママって呼ばすこと自体が**恥辱プレイ**的要素を醸し出している。ひょっとすると、これが「ハッピーレッスン」の真髄なのかもしれない。いや、そうに違いない。

そう思ってプレイすると、これがもうツボに入る人ならたまらないイベントやセリフが満載。「ママと一緒にお風呂入る？」や「今度ママたちとプールへ遊びに行きましょ」など、ママという単語が入っただけで全体を覆う背徳感、なんか違う想像してしまう自分への羞恥心。みんなもこういうの、嫌いじゃないでしょ、ね？　もう、こうなったらみんなカミングアウトしちゃいましょう。そして、お気に入りのママンとラブラブな展開になっちゃいましょー。

幸いママたちは始めから主人公のこと大好きなので、放っておいてもバッドエンドはない。1人のママと仲良くなりたかったら、他のママの誘いを蹴ってでも、常に1人を追いかけてよう。さすれば、ハッピーエンドはすぐそこだ!!

あ、そういえば、結局最後までプレイしても、なんで5人のママたちが主人公の家に来たのか、よくわからずじまいだったなぁ…。ま、いいか、**そんな些細なこと。**



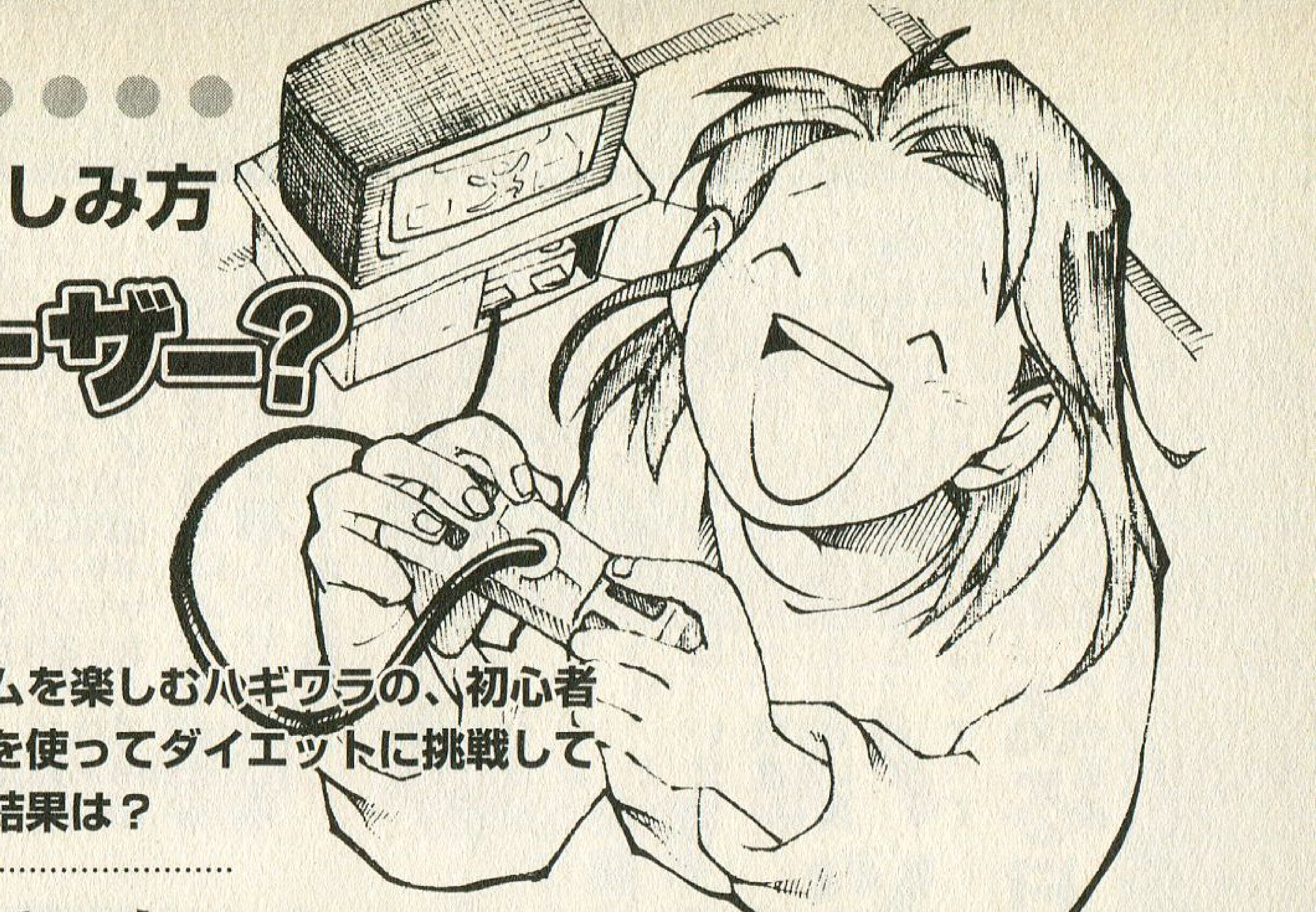
お風呂を覗いても「おイタしちゃダメよ」で済んでしまう。子供バンザイ！　そうだよな、ママだもんな、なっとく（オイ）。



どちらが主人公と一緒に添い寝するかで喧嘩するうづきママとやよいママ。ていうか、ボクもう高校3年生なんですけど…。

ゲーム初心者の楽しみ方

ライトユーザー？のひみつ



のほほんとマイペースにゲームを楽しむハギワラの、初心者連載第２回！　今回はゲームを使ってダイエットに挑戦してみました〜！　果たしてその結果は？

これでもハギワラ、四捨五入すればまだ二十歳のうら若き乙女です。この夏は『ＦＦＸ』のためにＰＳ２を購入しようと、毎日のお昼代を削って貯金もしてましたが、そこはそれ、やっぱりトシ相応、ゲーム以外にも気になるものがあるのです。

体重。

こればかりは、程度の差はあれ「女の子が気になる数字・第１位」ではないかと思うのです。特に夏場は、二の腕だの足だの、どうしても見える機会が多いですしね。

そんなわけで、今回は「ゲームでダイエット！」に挑戦してみました。…なんだかすごく、ライトユーザー的ゲームの楽しみ方だと思いませんか？

ダイエットでハッピーになろう

でも、実際ダイエットをしたことのある人はわかると思うのですが、人間というのは意志の弱い生き物なんですよ。「今日はいいや〜」とか「明日からにしよう」とか、どうしても甘えが出ちゃうんです。この怠けココロを断ち切るためには仲間を作るのが最適です。そう、お互いにサボらないように見張るんですよ。

「え？　ゲームでダイエット？　私もやってるよ〜。ほら、ちゃんとダイエットモードのついてる『ＤＤＲ３』を選んで買ったし」

最近ビールの飲みすぎ（というより、たぶんおつまみの食べ過ぎ）で、お腹がまるでムー○ンのようだと嘆いている奥山さんが、実は一足先に「ゲームでダイエット」に挑戦していたことが判明。この機を逃してはいけませんよね。ではさっそく私も…！

そこで目を付けたのが、「ハッピーダイエット」です。なにしろ「ダイエットシミュレータ」という名前がついているくらいですから、かなり本格的ですよ。大げさな周辺機器が必要なのは『ＤＤＲ』と一緒ですが、激しく踊る『ＤＤＲ』とは違って一人静かにできるというところも魅力的です。どの程度効果があるのかはわかりませんが、この運動不足の毎日を、少しでも解消するためには、何もしないよりはいいでしょう、ということで、いざスイッチオンです。

さっそく「あなたのダイエットモード」を起動します。専用ステッパーコントローラーを使ってジョギングをするんです。体重などを入力してダイエット計画を立てます。まあ、そんなに激しく体重を落とさなくても…ということで、緩めの設定をして、まずはやってみましょう。このゲームのキャラ



ご覧下さい、このヤル気満々な顔を！　苦楽を共にしてくれる心強い相棒の顔です。…和みます。

クター「まるちゃん」と一緒に走ってみます。
「どう？　萩原さん」
「結構、長いことやってると、疲れます～」
「頑張ってねー。私も『DDR』でダイエットの道のりの険しさを思い知ったところだから」
「そうなんですか？」
「うん。20分踊りまくって200キロカロリー消費した直後、『あー、運動したー』ってビール煽ったら、そのビールが220キロカロリーだった（笑）」
「…無意味ですね…」
　お酒好きの奥山さんには遠い道のりのようですが、幸いなことに私はお酒を飲みませんので、そんな事態にはならずに済むでしょう。というか、ダイエット中くらい禁酒した方がいいと思いますよ、奥山さん。
　それでもさすがにジョギングに疲れたので、今度は「まるちゃん」をダイエットさせる、というゲームモードに切り替えてやってみることにしました。

誘惑が激しい豪華メニュー

　まるちゃんをダイエットさせるモードでは、1日の食事や運動の計画などをきっちり立ててあげる必要があります。そして、罠はここに仕掛けられていたのです。
　食事のメニューがものすごく豪華で手が込んでいるんですよ！「朝食：トースト。昼食：やきそば。夕食：ハンバーグ」なんていうおざなりなものではないんです。外食、テイクアウト、市販、献立と種類が別れていて、そこからも「ロッテリア」や「ケンタッキー」など実在のお店のメニューが出てきますし、献立に至っては「主食、おかず、汁物、一品料理」から選べます。ああ～「豆腐の野菜あんかけ」がおいしそう～。
　そんなわけで、まるちゃんのダイエットメニューを考えていたはずが、あまりのおいしそうなメニューの羅列に、私の方がお腹空いてきてしまいました。
　ちゃんとカロリー計算をして、本格的にダイエットできるように作られたこの『ハッピーダイエット』ですが、どうもハギワラの健康な胃袋は、なけなしのダイエットへの意志を押さえ込んでしまうようです。
「ま、極端に短時間で体重を落としてもいいことないしね。気長にやらなくちゃ」
「そういう奥山さんはどうなんですか」
「数字上の変化はほとんどないんだけど、遅刻しそうになって駅まで走るときに、なんか足が軽快に上がるようになったかなーと」
　これから食欲の秋がやってきますが、編集部の女性陣二人は、これからも地道にゲームでダイエットに励む予定です。



佐ぶの

技術セミナー

モーションデザイン

今回のテーマはモーションデザインです。顔の豊かな表情、細やかな指のタッチ、流れるような髪、大胆な胸の揺れ、これらはどのように表現されているのでしょうか？

色々なキャプチャー方式

モーションキャプチャーには、主に光学式、磁気式、機械式といった方式があります。どの方式にも弱点があるので、現在も新しい方式や従来方式を改良した商品の開発が非常に盛んで、発展途上の技術と言えます。

光学式は演者に光を反射するマーク（白い球体など）を取り付け、これを複数のカメラで撮影して、この複数の映像を解析して各マークの座標を割り出す方式です。各マークの取り付け方次第で色々なモーションを作成できるほか、動きの早いモーションに向いていて、10人の演者が絡むようなモーションも可能です。ただ、撮影したモーションをデータ化する際に非常にマシンパワーが必要になるため、微妙な動きは苦手です。

磁気式は、磁気発生器で磁場空間をつくりだし、その周囲で磁気センサーを取り付けた演者が演技をする方式です。位置情報や角度情報は磁気センサーから取り出します。利点としては、光学式のようにマークがカメラの死角に入ったりマークが重なり合ったりする事がないため、撮影後に必要な処理が少なく、リアルタイムでレビューが可能です。弱点としては、磁場を利用するためビル内の鉄筋に影響を受けてしまったりと、設置場所に注意が必要です。また、早い動きは配線中にノイズが発生しやすく苦手としています。

機械式は、演者に大リーグ養成ギプスのように機械を取り付けて行う方法です。上記二つのように空間上の座標からではなく、間接の角度情報からモーションデータを生成します。弱点としては、激しい動きが難しいほか、演者の身長や体格にも制限があります。また、複数の演者が絡むようなモーションは苦手です。利点としては、光学式や磁気式と違い大きなセットを組む必要がないため、例えば会社の応接間などでもモーションキャプチャーができます。

そして最近、使用されるようになってきた赤外線式は、演者に取りつけるマークから赤外線が発せられるようになっており、その周囲に設置した数百個という多くの小型カメラで赤外線を検知する方式です。光学式に近い方式ですが、映像を解析する手順を踏まないので、リアルタイム性が高いのが特徴です。日本では今年の7月から発売されたばかりなので、弱点はまだわかりませんが、価格も光学式に比べると半分以下と安いので、注目したいと思います。

モーション後の整理と調整作業

みなさんの中には、モーションキャプチャーを使えば、簡単にCGキャラをリアルに動かせると思われている方もいるのではないでしょうか？　しかし、実際にはキャプチャーしたデータは（要求される精度にもよりますが）そのままでは使えず、データの整理や調整が必要で、これが結構大変だったりするんです。

まず、データサイズのスリム化が必要です。1秒間に数十回以上のスキャンを、動きの少ない所も多い所も一様に行うので、どうし

てもデータのサイズが大きくなります。そこで、必要なポイントだけに絞って小さくするのです。

次に必要なのがイレギュラーなデータの補正です。光学式の場合、一時的にマークがカメラの死角になったり、複数のマークが重なったりした場合など、マークの座標がうまく計測できない場合があります。磁気式の場合、磁場というノイズに弱いものを利用している事もあってイレギュラーデータが発生しやすいようです。

最後は動きの調整です。組んだ腕が身体にめり込んでいたり、合掌した手のひらが少し離れていたり、動きに微妙な揺れがあったりするので、コレを調整します。このような調整が必要になってしまうのはどうしてでしょうか？ 例えば、CGキャラクターと演者の体格の違いは避けられない調整要因です。それと、演者に取り付けたマークが演者の動きによって揺れてしまう事も完全にはなくせません。機械式の場合、各間接の角度検出の誤差が少しづつ累積してしまいます。そもそも、マークにしても機械式のシャフトにしても、演者の体内に埋め込めるわけではないので身体の外側に取り付けますが、CGキャラクターはボーンと呼ばれる骨格を基準に動く訳ですから、ある程度の誤差は仕方ないですね。

このように、モーションキャプチャーでも、モーションが完成するまでには、レンジでチンといったような訳にはいかず、多くの手間がかかっているのですね。

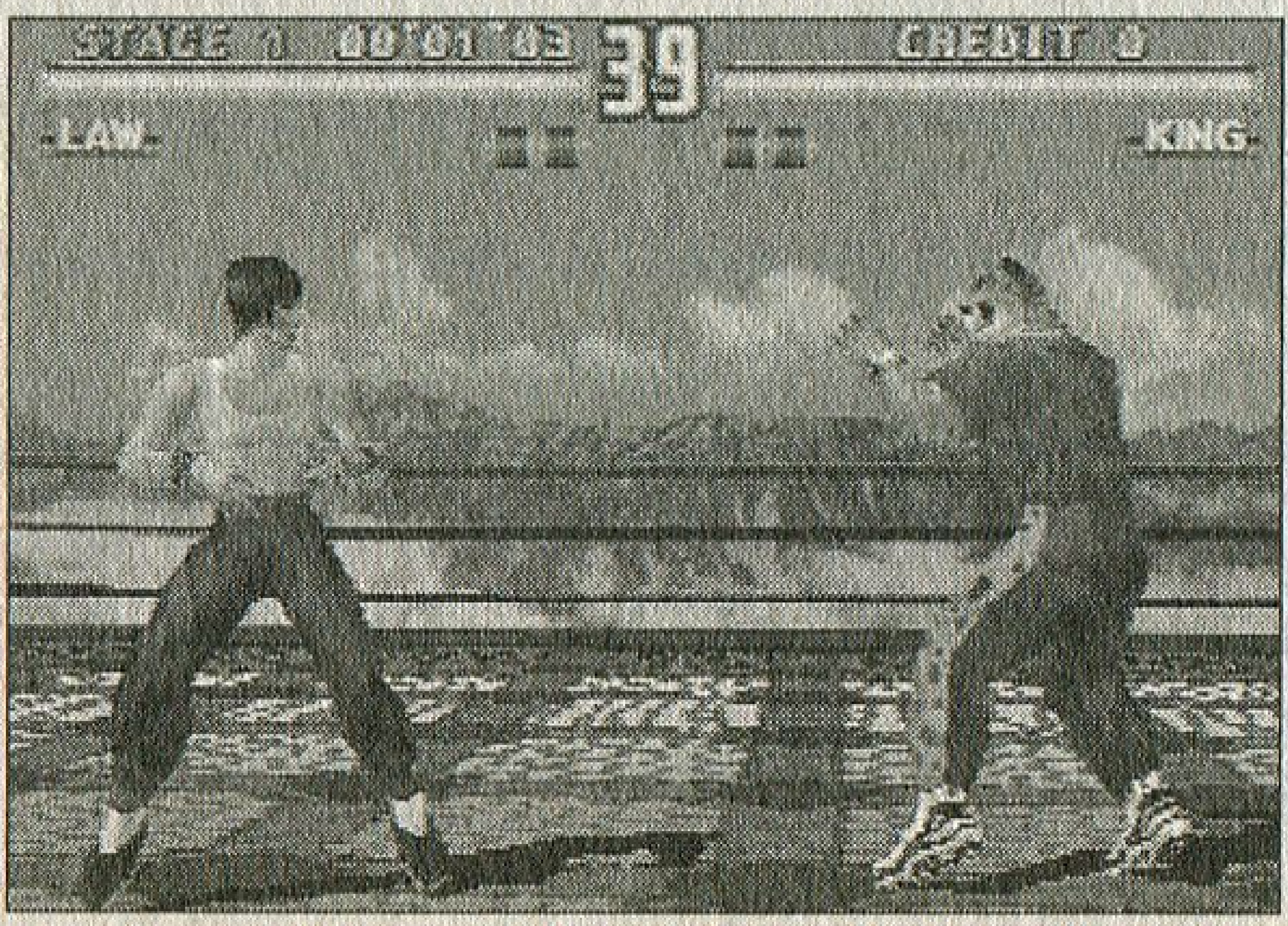
手付けモーションの進化

腕の良いモーションデザイナーの作成したモーションはキャプチャーしたモーションよりも上だとも言われます。しかし、そのように腕の良いデザイナーは少なく、リアルなモーションを作成するのは非常に大変な作業でした。しかし、より効率よく手付けでモーションが作成できるようにツールも進化してきています。例えば、足跡を指定するだけで歩行モーションを作成できてしまったりするのです。

今年の6月、株式会社セガから、新しいモーション作成ツール「Animanium」が発表されました。まだ具体的な事はわからないのですが、〝ヒューマノイド制御技術を応用〟という事なので、例えば、片足を持ち上げて動かすだけで、身体の方は自動的に姿勢を制御してバランスを取ったりするのかもしれませんね。テレビ東京系列で放送されているCGアニメ「まみむめ☆もがちょ」は、セガとアイデアファクトリーが共同で「Animanium」を利用して制作したものなので、興味のある人はチェックしてみましょう。ちなみに本放送は終わっているかもしれませんので、ご注意を。

早く安くなって欲しいなぁ

モーションキャプチャーシステムの価格は、みなさんもご存じコーエーの子会社コーエーネットが日本で発売を始めた光学式のシステム「ビジュアライズ」が4000万円、日商エレクトロニクスが7月から発売開始した赤外線式の「ReActor」が1600万円、スパイスが発売する機械式のシステム「GYPSY3」でも600万円以上もしてしまいます。スタジオに頼む場合も、データの整理や調整まで含めて、3分程度のモーションで200万円程度と、まだまだ手軽とはいえない価格です。早く安くなってくれるといいですね。ホント。

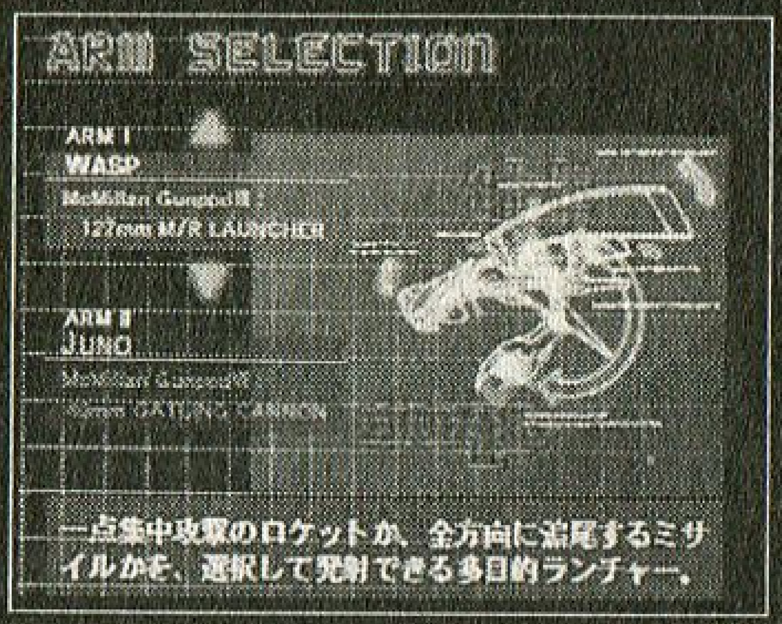


モーションは技術と経験の積み重ねによって作られるもの。メーカーごとにクセもありますよ。

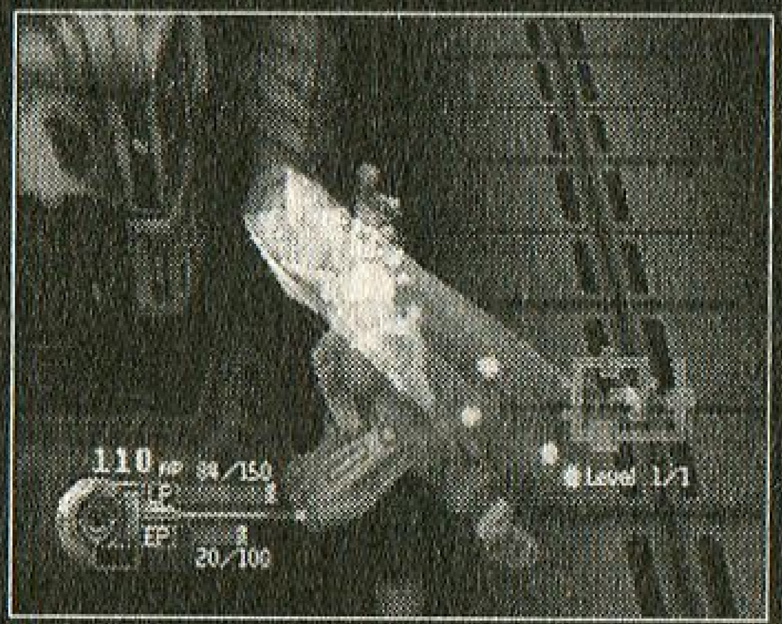


絶賛
発売中
美食倶楽部
バカゲー専科2
そろそろ、本当の
バカゲーの話を
しようか。
あの「美食倶楽部バカゲー専科」の続編が、2年間の沈黙を破ってついに登場！　ポエムシステム搭載の『レーシングラグーン』、バカ殺戮ゲーム『カーマゲドン』、70億円の打ち切りマンガ『シェンムー　第一章　横須賀』、豪華スタッフで豪華に肩透かし『エアーズアドベンチャー』…etc.『ユーズド・ゲームズ』初期の連載も収録した、お徳な１冊!!
美食倶楽部
バカゲー
専科
2年前に笑いと感動を生んだ、
元祖「美食倶楽部バカゲー専科」も
増刷しました!!
こちらもよろしく！
B6版／196ページ／本体価格980円
発行：キルタイムコミュニケーション
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル／販売営業部　TEL.03-3555-3431　FAX.03-3551-1208

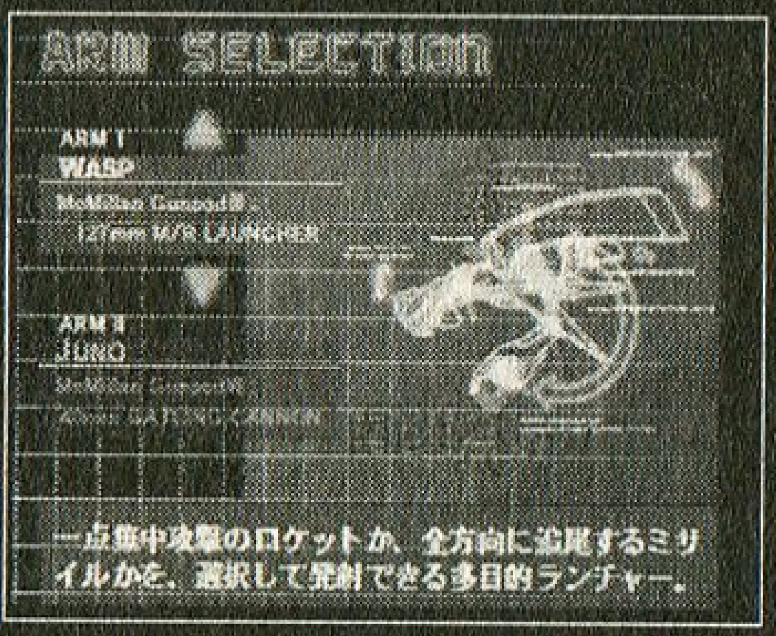


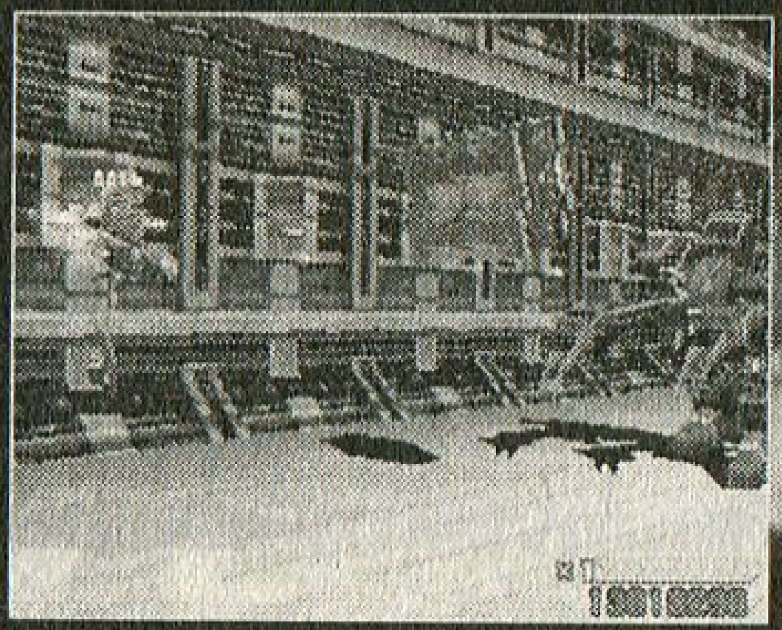


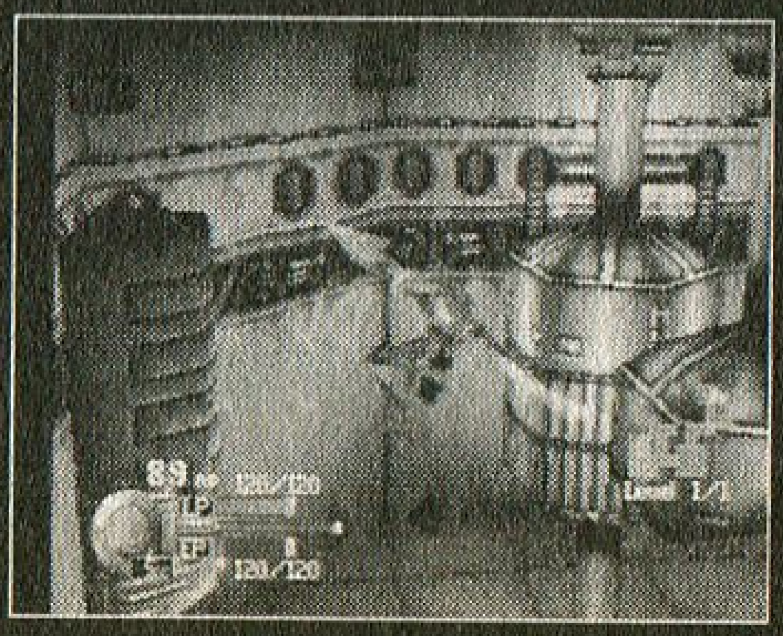


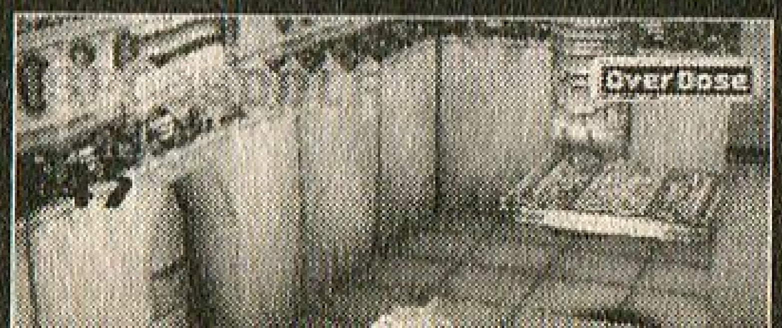












小特集

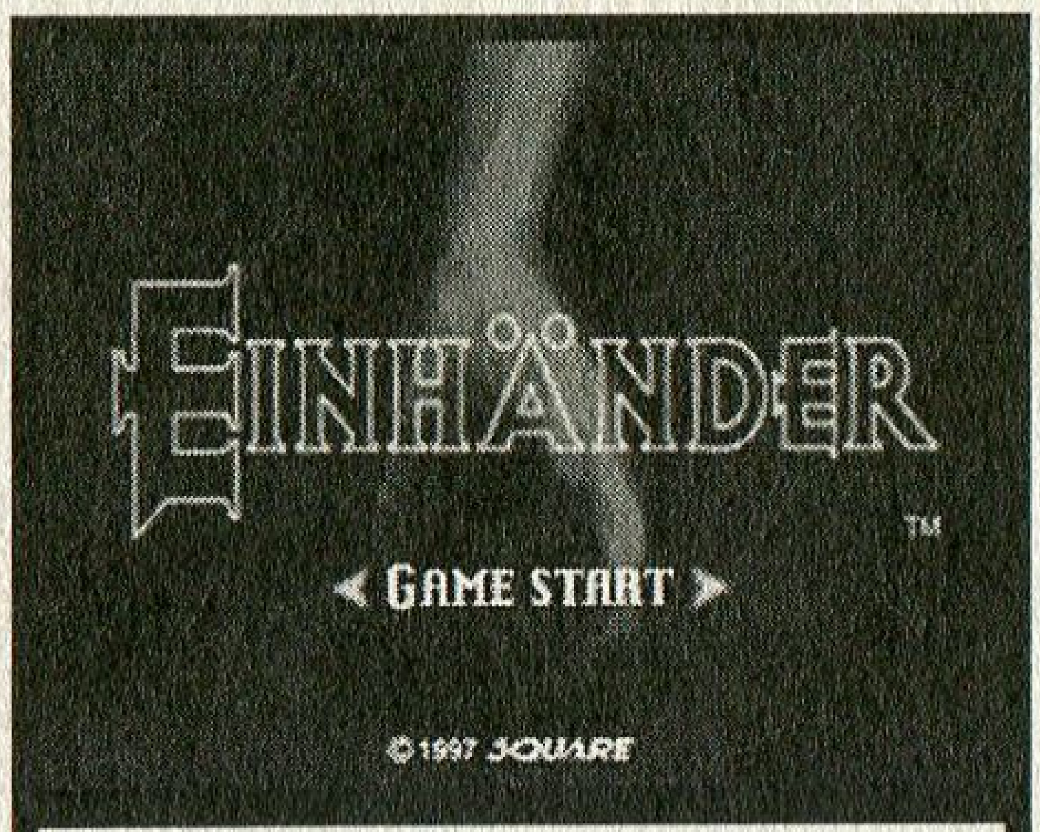
スクウェア的マイナーゲーム

『ファイナルファンタジー』を始めとする大作を、数多く排出しているメーカー、スクウェア。

しかし、決して大作ばかりを発売しているわけではなく、その影に隠れて多くの良作、佳作も世に出している。

確かにスクウェアといえば昔から、意欲的なシステムや、独創性のあるアイディアをふんだんに盛り込んだゲームを作っていた。そしてその魂は、PSにプラットフォームを移しても、厚い氷の下を流れる清流のように、変わることなく受け継がれているのだ。

そんなスクウェア的マイナーゲームをじっくりと紹介していこう!



アインハンダー

与えられた使命は敵地の単独強行偵察。次々に襲ってくる敵を撃ち落とし、相手の武器を奪い、敵を破壊するのだ！　最後にその手につかむのは、生か死か。どの武器をどう使用するかを考え出す戦略性が面白いSTG。

機種：PS　ジャンル：STG　発売日：97・11・20　価格：5800円

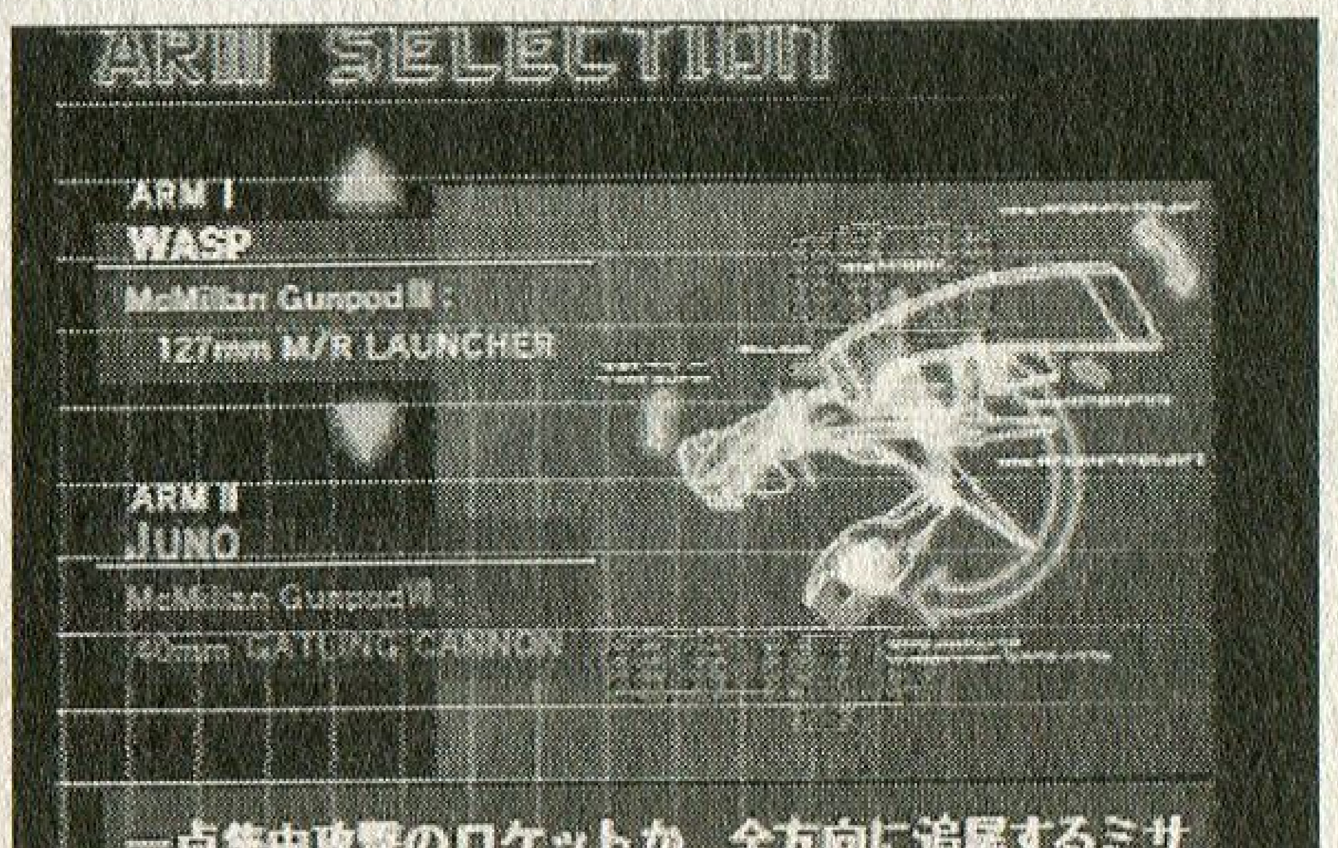
コンセプトNo.1 ライトユーザーに挑む

スクウェアという名前を聞いて真っ先に思いつくことは何だろう。おそらく『FF』に代表される「グラフィックの凄さ」だろう。しかし、FC～SFC時代のスクウェアは、むしろシステムに定評があった。それが、次第にシナリオ、ストーリーに力が入り、PSの登場で表現能力の限界が上がるにともない、グラフィック重視のスタイルになったのである。ただ、ゲームの根本はやはりシステムにあるため、PS時代のスクウェア作品の中には、ゲーム的にはいまひとつのソフトも少なくない。しかし、全てがダメなわけではない。グラフィックに力を入れつつ、システムもしっかりと作られた作品もあるのだ。その一つが『アインハンダー』なのである。

発売は、PS全盛期の97年11月。『FFⅦ』で一世を風靡した頃だっただけに、雑誌などでは結構取り上げられていた。にも関わらず売上はあまり伸びていない。この理由の一つが、横スクロールSTGということにあるだろう。当時はすでにSTGがジャンル的に衰退しており、ましてや横スクロールタイプなどはほとんど発売されていなかった。つまり、ライトユーザーが手を出すはずがなかったのだ。また、STGはゲーム性がシンプルなだけにシステムが重要で、スクウェアがグラフィック重視になってしまったと思った昔からのゲーマーは、買うのを控えたのだろうと、考えられる。だが、実際には戦略性に富んだシステムを持ち、かなり長く遊べる作品なのである。

中でも一番特徴的なのが、敵の武器（ガンポッドという。以下GP）を奪って戦うルール。というのも、通常、GPを奪取していない状態では、威力の低い小さな弾しか撃てず、攻撃力がかなり乏しい。したがって、いかに敵の武器を奪取するかが重要になるのである。ただし、奪取した武器には必ず弾数制限があり、機体によって奪取して持てるGPにも限界がある（コラム参照）。つまり、機体やステージによって取るGPを考え、このステージではこの武器を、ボスにはこれが一番といったように戦略を立てていかねばならない。ただ単に敵を撃ち落とすのではなく、つねに考えながらGPを取捨選択していく必要があるのだ。

そしてSTGの要である得点稼ぎ。これもかなりアツイ。画面右



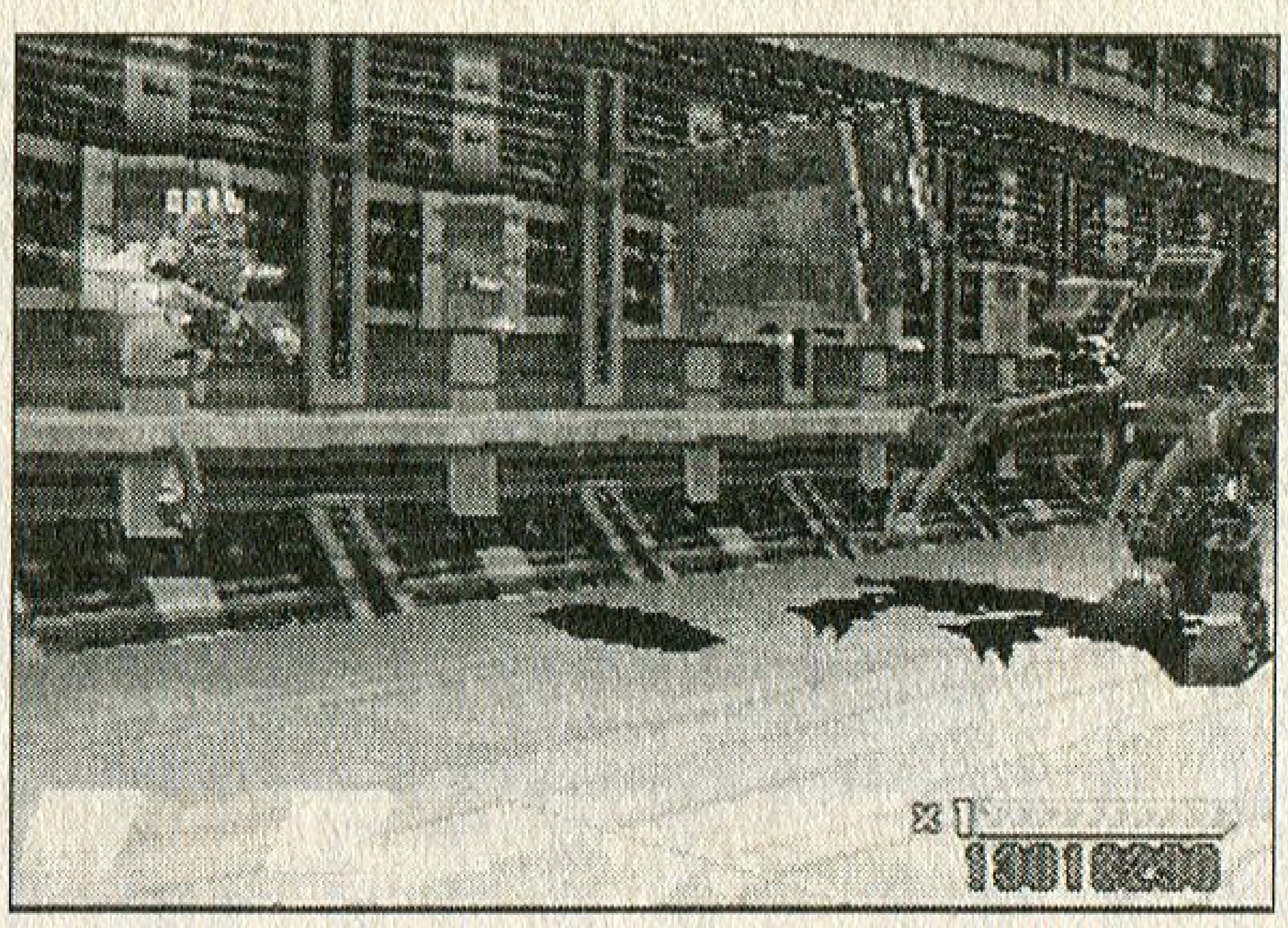
手に入る奪取武器は、全部で12種類。一度手に入れたGPは、ゲームスタート時に選択することが可能。

端にゲージがあり、敵を倒すとこの数字が上昇し、MAXになると、ゲージ横の数字が一つ上がる。これは、得点の倍率を示しており、最高で16倍まで上昇するのだ。つまりこの状態で500点の敵を1体倒すだけで、8000点。1000点なら1万6000点もの点数が入るのだ。ただし、ゲージは一定時間上昇させないと、自動的に減少するので、連続で敵を倒してゲージを下げないようにする必要がある。

まだまだある。ボスは30秒以内に倒せば30万点で、以降1秒超過ごとに3000点マイナスされるので、なるべく速く倒せばそれだけ得点が高い…のだが、ボスには急所となる部分（ここを破壊すればOK）以外にも、破壊できるパーツが多く存在している。したがって30秒より速く倒しても結果は同じなのだから、パーツを落として点数を稼ぎ、ギリギリで破壊することにより、一気に得点をアップさせるということも出来るわけだ。残機もステージクリア後にボーナス点として加算されるため、うまく戦えば点数は軽く1000万を突破する。ゲームとしては敵の攻撃を覚えて、それに対応していくタイプ。やればやるほど練磨されていくので、何度でもトライして点数アップを狙える。

また、システムに力を入れている本作だが、実はスクウェアらしく、ストーリーも考えられている。最後にちょっとした仕掛けがあるためラストは伏せてあるが、『ゼノギアス』などとよく似た雰囲気を持っているのだ。STGで、ここまでストーリーに凝っているのも珍しいといえるだろう。

グラフィックやストーリーでライトユーザーをひきつけ、しかもシステム的にも面白い『アインハンダー』。ライト、ヘビーというようにプレイヤーを分けず、どちらにもそれぞれの面白さを教えようとした意気込みは決して忘れてはならないだろう。


序盤ではあまり見られないが、後半にいくと3D空間をうまく使った攻撃が頻発してくる。

3機のアインハンダーを駆り任務を遂行せよ!

ここでは、登場する3機体と、その基本的な戦法を紹介しよう。

【エンディミオン Mk.Ⅱ】

予備のGPを2個搭載可能。使用するGPと合わせて3個搭載できる。状況に応じて切り替える必要があるため、ステージを把握してからGPの奪取に努めよう。

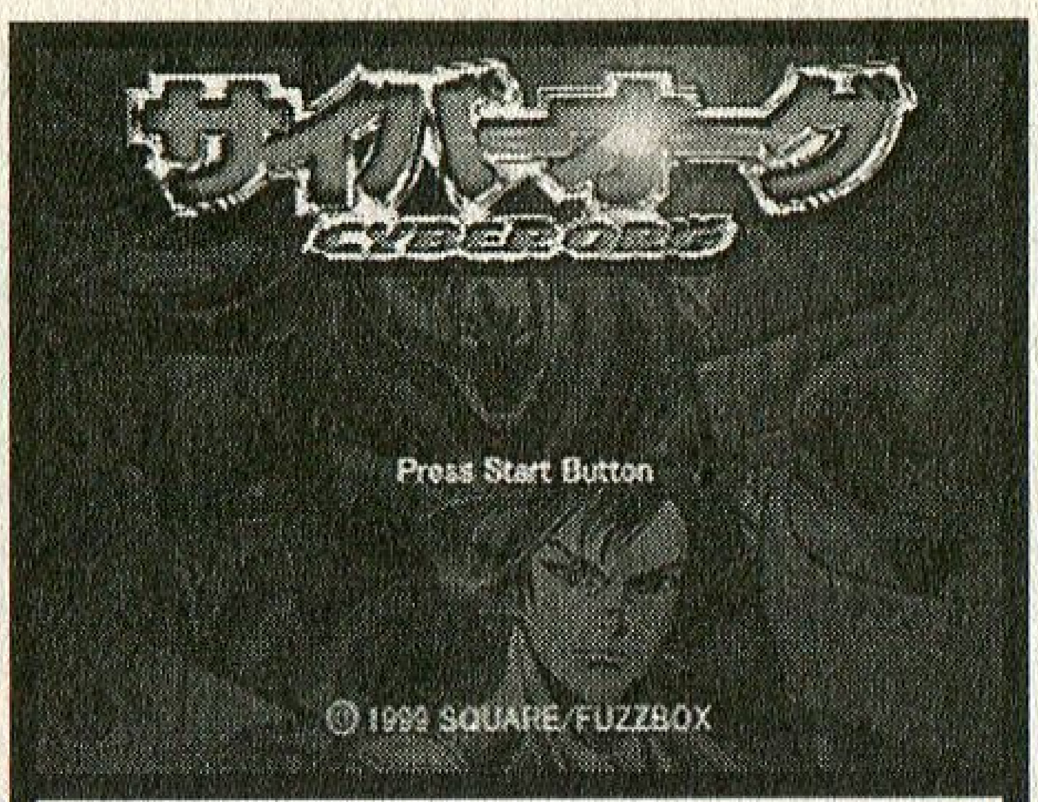
【エンディミオン Mk.Ⅲ】

初期装備武器である機関銃は2連装のため強いのだが、GPは1個しか搭載できない。ザコは基本的に機関銃で、GPはボス戦を想定し、キャノンなど威力の高い武器を奪取しよう。

【アストライアー Mk.Ⅰ】

GPを同時に2個使用できるため、強力な集中砲火を行うことが可能。ただ、調子にのるとすぐにGPの弾数が尽きてしまうので、GP奪取可能な敵がどこで出現するかをしっかりと把握し、常にGPを装備しているようにしよう。


弾数制限があるためむやみに撃つのは止め、敵が集中している場所で一気に使うようにしよう。



サイバーオーグ

アメコミテイストのビジュアルが特徴のアクションゲーム。内容にもどこか洋ゲー的なストイックさがあり、PS以降のスクウェアが、ライトユーザーだけをターゲットにしていたわけではないことを教えてくれる一本だ。

機種：PS　ジャンル：RPG　発売日：99・4・22　価格：5800円

コンセプトNo.2 ディープなマニアも唸らせます

PSに参入してからのスクウェアというと、どうしても『FF』シリーズに代表される、「売れ筋大作ゲーム」の印象が強い。そのため、昨今の「マニア」を自任するゲーマーの中には、スクウェアの社名を聞いただけで、半ば条件反射的に批判を口にする者が少なくない。

また、パソコン時代やファミコン時代からスクウェアを知っているコアなファンからは、「昔のマニアックなスクウェアはどこに行ってしまったんだ」といった言葉もよく聞かれた。しかし、果たして本当にそうだったのだろうか。スクウェアはマニアを見放してしまったのか？

そこで、99年に発売された、この『サイバーオーグ』を紹介したい。この作品は、未来世界を舞台にしたSFアクションで、ポリゴンキャラクターをフィールド内で自在に動かし、敵を倒しながらステージを進めていくというミッションクリア型のゲームになっている。

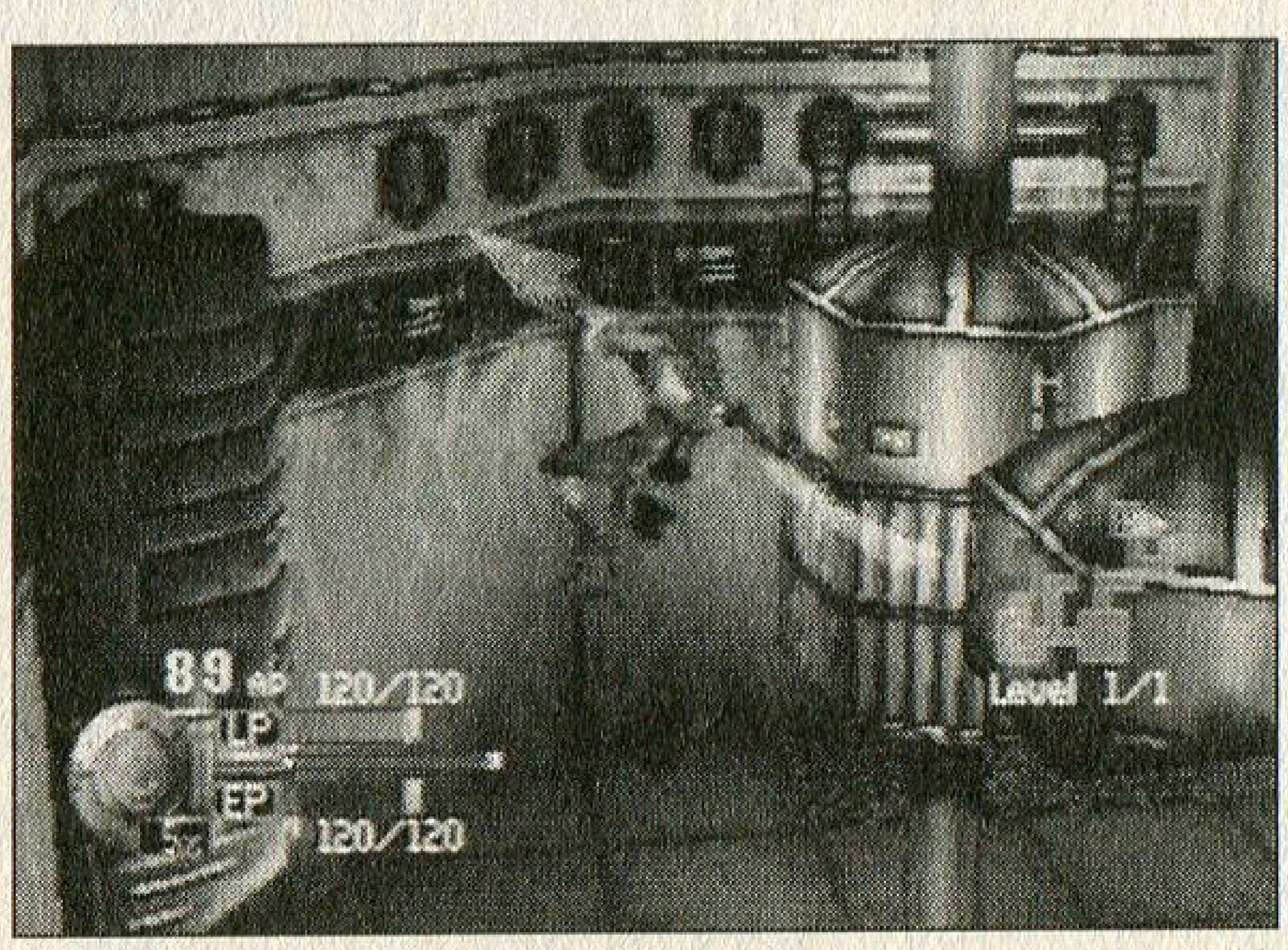
これが売れ筋ではなく、マニアック路線を狙ったものであることは、アメコミ風のジャケットイラストを見れば一目瞭然だ。はっきり言って「濃い」のである。当時は日本でもアメコミが多少注目されていたとはいえ、決して万人受けする絵ではない。

そもそも、このジャケットイラスト及び本作のビジュアルデザインを担当しているのが板橋しゅうほう氏（伝説のマニア誌『OUT』で商業誌デビューを飾った漫画家。アメコミ調の画風とハマリ度の高いストーリーが、その作品の魅力。ゲーム関連の仕事にも多く携わっている）ということからして、すでに充分マニアックなのだ。

SFでアメコミなアクションゲームというアウトラインだけでも、この『サイバーオーグ』がコアな作品であることははっきりしているだろう。

やり込み派のストイックプレイに完全対応

ゲームを実際にプレイしてみると、意外と難度が低く、適当にやっていてもサクサクと先に進んでいけることがわかる。そう聞くと、外見が濃いだけで実際はヌルい作品なのかと思うかもしれないが、実はそうではない。このゲームには数々のやり込み要素があり、こだわりのプレイを追求できるようになっているからだ。



3種類のプレイヤーキャラは、それぞれ異なった能力を持つ。特定のキャラでなければクリアできないステージも。

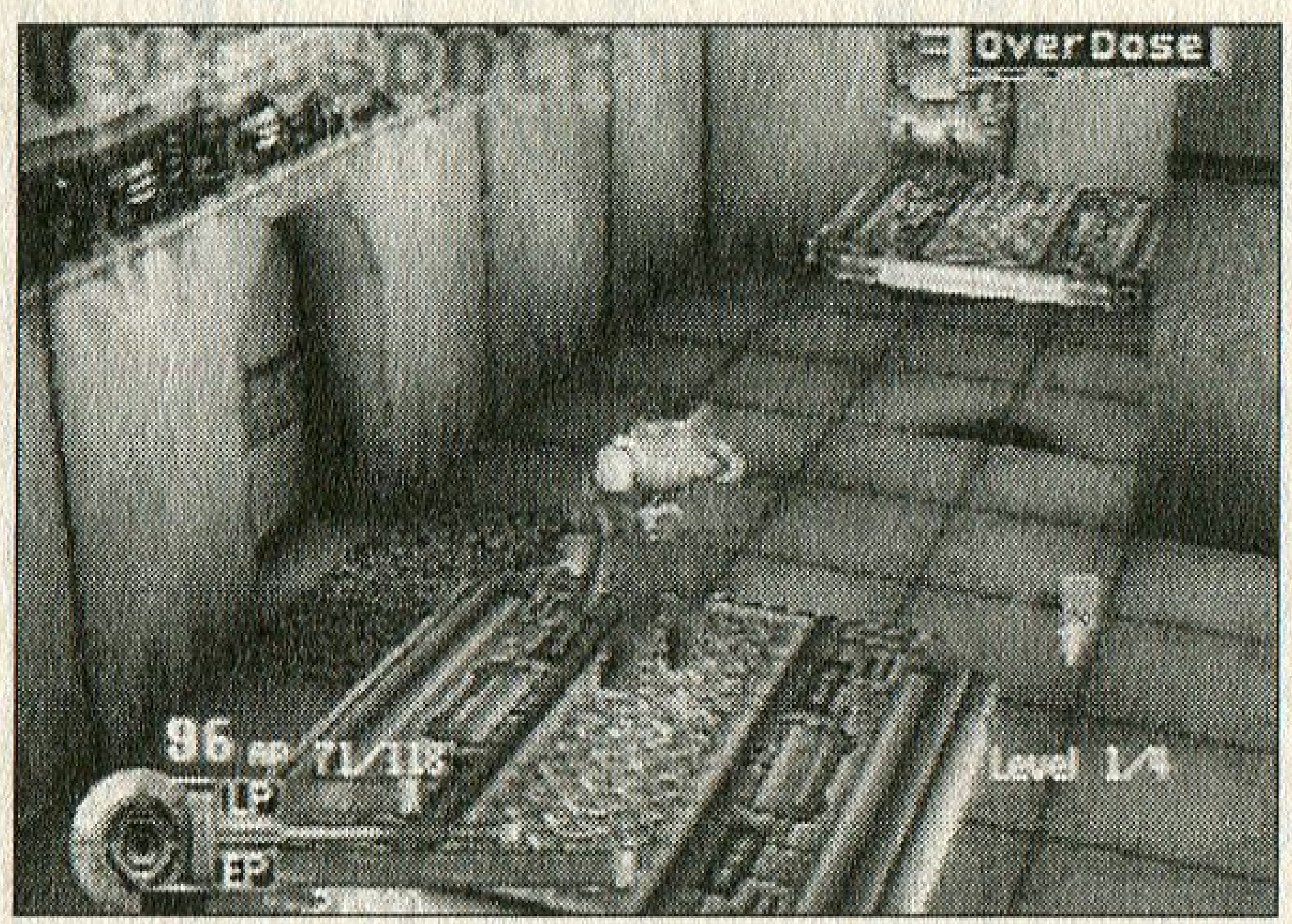
例えば、左のアナログスティック（十字キーでも可）でキャラを移動させつつ、右のアナログスティックでカメラ位置を動かすという独特な操作システム。最初はこれがなかなか厄介で、とくに、戦闘中はほかのボタンを使って攻撃などを行わなければならないので、かなり混乱してしまう。しかも、敵をオートロックしてくれるシステムなどは備わっていないため、視界をうまく合わせていかないと、敵との位置関係がわからず、攻撃がうまくいかないのだ。

ところが、この操作に慣れてくると、とたんに戦闘が面白くなる。キャラの動きと視界がしっかり連動すると、ただ攻撃や回避がうまくいくというだけでなく、空中連続技を決めたりといった、テクニカルなプレイが可能になるのだ。さらに、敵のタイプや地形などによっても有効なカメラの動かし方が変わってくるなど、なかなかに奥が深い。

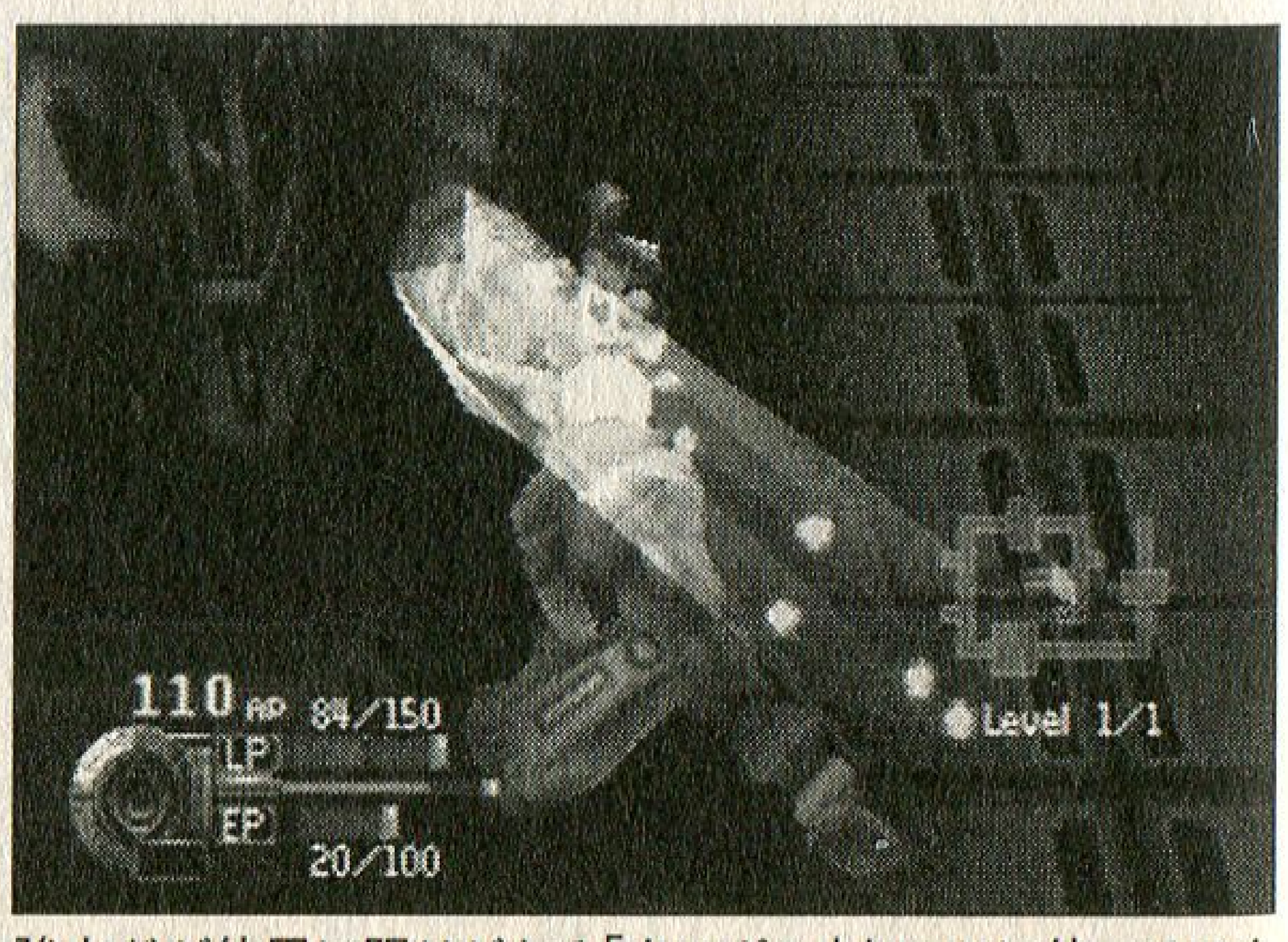
また、多種多様なアイテムの有効な使い方を研究するのも、かなりテクニカルな要素だ。アイテムには、各種能力をパワーアップさせるものや、攻撃や防御に特定の属性を与えるもの、ウエポンを強化するものなど、実に40種類以上が存在し、使用するのに条件やリスクのあるものがあったり、複数のアイテムを組み合わせて新しいアイテムを作ったりもできるため、うまく使いこなすには試行錯誤が必要なのだ。

ほかにも、疲労（移動や戦闘で増加し、これが一定以上になると体力が減り始める）が溜まらないように、効率的な探索の進め方を模索したり、性能や特性の大きく異なる3タイプのプレイヤーキャラクターをステージに応じて使い分けたりと、とにかくやり込める部分は多い。

PS参入以降のスクウェアが、「濃い」世界観とストイックかつマニアックなゲーム性を持ったこんな作品を世に出しているという事実——かつて、マニアなゲーマーを唸らせた精神は、今でも脈々と受け継がれているのだ。



入り組んだフィールドには、さまざまな仕掛けや隠し部屋があるため、ダンジョンを探検する面白さがある。



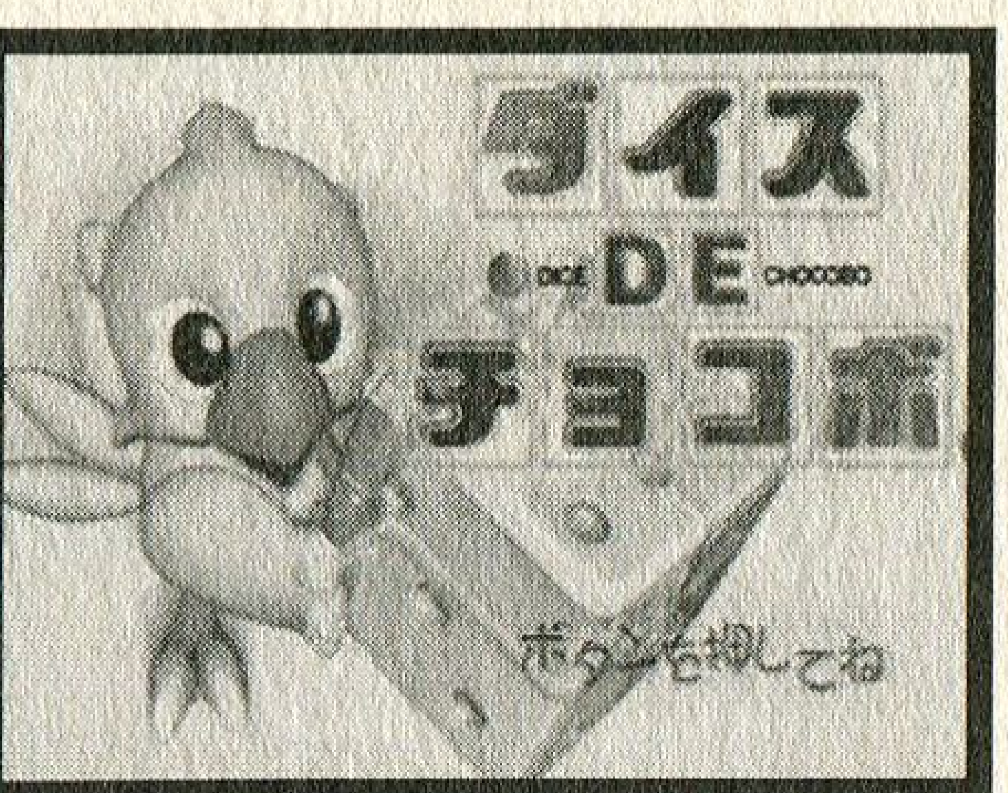
強力だが使用に限りがある「ウエポン」をいかに使っていくかも、重要なテクニックとなっている。

マイナーゲームと侮るなかれ フィギュアも出ていたのだ

『サイバーオーグ』というソフトを知っている、あるいは持っているという人の中に、このゲームのキャラクターがフィギュアとして発売されていることを知っている人はどれだけいるだろうか。

フィギュアになっているのは、3人のプレイヤーキャラクターたち。地球人のクールな青年「T.J」、昆虫人間といった外見の「フォシス」、機械の腕を持つひとつ目の巨漢「ギガンテ」だ。発売元は有名ガレージキットメーカーとして知られるコトブキヤで、3体ともゲームソフトとほぼ同時期に発売された。

それぞれ、組み立てと塗装が必要なキットだが、パーツ数は4～8点と手軽。完成後は、いずれも高さ15センチ程度の大きさとなる。造形は元々のデザインにくらべるとシャープな感じで、ゲーム内で動いているキャラクターとは、また違う魅力がある。値段は各6000円。



ダイス DE チョコボ

子供から大人まで手軽に楽しめる、全年齢層対応のスゴロク型ボードゲーム。2頭身になったカワイイ『FF』シリーズのキャラを操り、チョコボと一緒にクリスタルの輝きを取り戻そう。

機種：PS　ジャンル：その他　発売日：99・12・22　価格：7800円

コンセプトNO.3 冷め切った家庭に愛の灯火を

PSは、はっきり言ってファミリー向けのゲームが少ないハードである。そのほとんどが一人でプレイするゲームばかりで、対人戦が楽しめるゲームは数えるほどしかない。しかし、そんな状況を安穏と見過ごすスクウェアではないのだ。

本作は、『チョコボコレクション』の中に収録された3作品のうちの一つ。他の2作品は『チョコボレーシング』と『チョコボスタリオン』で、単品で発売されているため本作と比べると知名度が高い。それだけに忘れられてしまいがちだが、他人と遊ぶということを考えた時、本作が他の2作品を凌駕していることは疑いない。また、「チョコボ」を始めとする『FF』のキャラクターを使用したファンシーな世界観は、家族みんなで楽しい時間を過ごすのにも最適だ。

核家族化、家庭内暴力、家庭崩壊など、暗い話題が飛び交う世紀末、家族の絆は徐々に失われつつある。きっと、そんな荒んだ、冷め切った家族模様を鑑みて送り出されたのが、この作品なのだ。もっとも、当時の制作スタッフがそこまで考えていたか、今となっては確かめようがないが…。

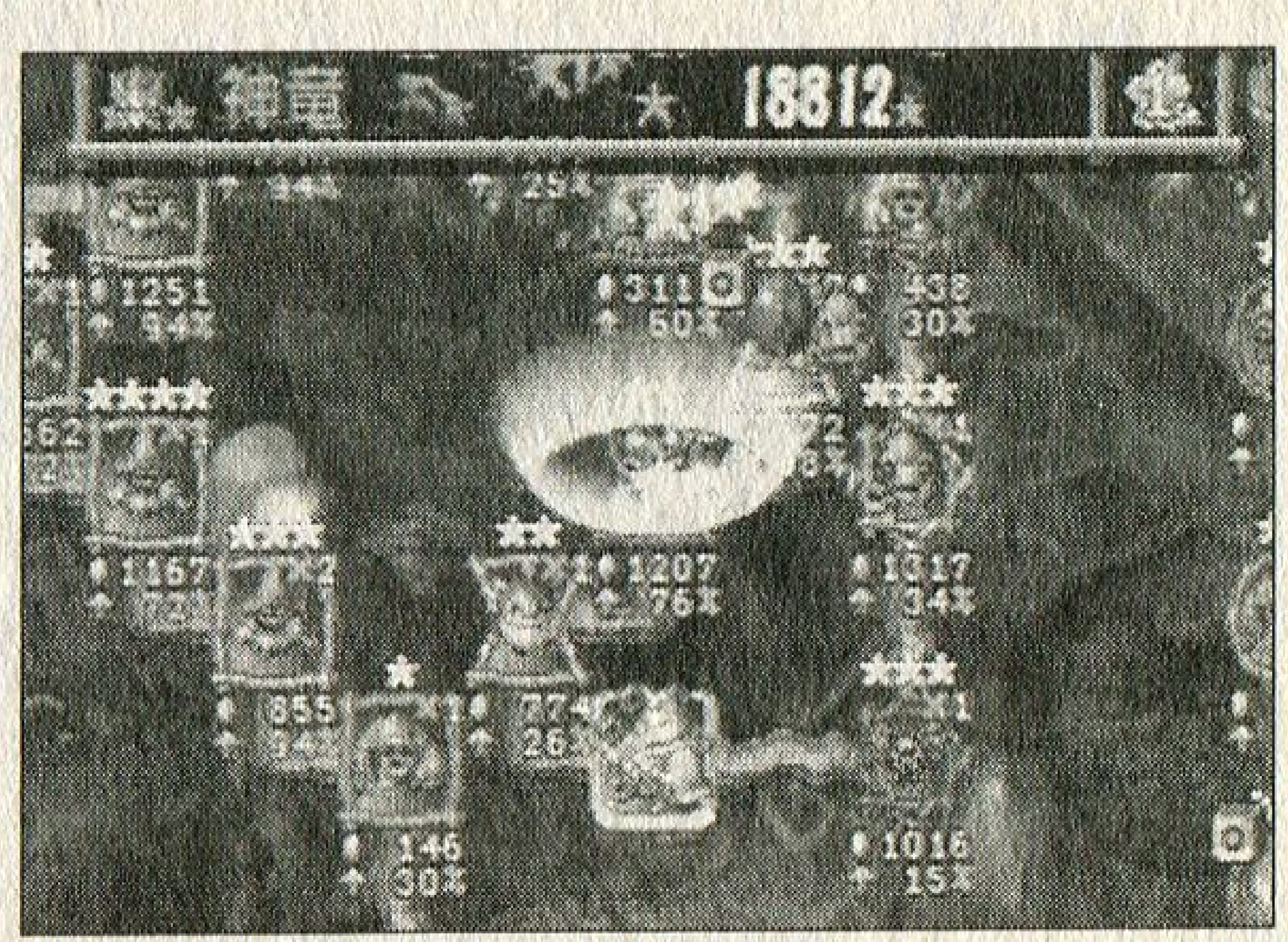
しかし、一人で遊ぶソフトが多いPSにおいて、対戦格闘以外で他人と対人プレイができる、それも、四人までのマルチプレイが可能な作品を送り出したことは、大きな価値を持っているといってよいだろう。

低年齢層をひきつける演出の数々

内容的には、ダイスを振ってマスを進んでいくスゴロク状のボードゲームだ。マスの一つ一つが「土地」になっていて、止ったマスで仲間を召喚し、自分の土地として確保しながらクリスタルを集めていく。そして、決められた以上のクリスタルを集めれば勝利となる。

本作は、タイトルに「チョコボ」とつくだけあって、『FF』シリーズにちなんだ演出が盛りだくさんだ。プレイヤーが動かすコマは、チョコボを始めとして、黒魔道士やモルボル、サボテンダーなど、シリーズでお馴染みのキャラクターたちだし、クリスタルを集めていくというのも、いかにも『FF』らしい。

「土地」を確保するために召喚する仲間たちには、それぞれ特殊能



相手が確保している「土地」も、強力な仲間と大量のクリスタルがあれば、奪うことができる。

力が用意されているが、敵の魔法を跳ね返すカーバンクルや、トードの魔法でカエルになるのを防いでくれるサハギン、魔法をかけられるたびに恨みを募らせ、強力になっていくトンベリなど、ゲーム同様の設定が生きている。舞台となる各ステージも、グルグ火山にラミアがいたり、古代の遺跡で神竜とオメガが戦いを繰り返していたりと、『FF』らしさが散りばめられている。

　また、登場するキャラクターは、恐ろしかろうが凶悪だろうが、2Dにかわいくデフォルメ化されている。『FF』シリーズでは敵となっているモンスターたちも、同じ世界に住む友好的な存在として描かれていて、戦いに勝つと仲間となって協力してくれるようになるのだ。そこには、『FF』の根底に流れるダークな面はまったくなく、低年齢層が遊びやすいゲームにしようという意図が見て取れる。

　また、子供向けということは確かだが、一方で、大人でも楽しむことができるほどの侮れないゲーム性を持っている。

　重要な収入源となる通行税をいかに効率よく稼ぐか。また、「土地」にいる仲間よりも強いモンスターを持っていれば、クリスタルを支払うことで「土地」を買い取れるというルールがあるので、土地の数をただ増やしていくだけでなく、相手に取られないようにどうやって自分の土地を守るかも考えなければならない。スゴロクがベースになっているので取っつきやすいが、やるほどに奥深さが見えてくるのだ。



チョコボを助けてくれる大勢の友達。彼らは、それぞれ個性的な特技で「土地」を守ってくれる。

　このように本作は高い戦術性と親しみやすいキャラクター、そして、運が多分に関与するゲームであるだけに、家族で楽しく団欒をすごすのに最適だ。当時は、「チョコボ」という脇役が主人公となっていたこともあって、『FF』シリーズほどの注目を浴びることはなかったが、マスコット的な地位を確固たるものとした現在、改めてプレイしてみてはいかがだろうか。

「土地」の運営が勝利へのカギ

クリスタルを手に入れるうえで、もっとも大きい収入源となるのは、「土地」による恩恵だ。

確保している土地に所有者以外のプレイヤーが止まった場合、そこの価値と同額のクリスタルを支払わなければならない。この相手プレイヤーからの収入が大きいのだ。

土地は、クリスタルを投資することで価値を上昇させることもできるので、場合によっては、一度に大量のクリスタルを奪って、一気に逆転することもできるのだ。

投資は、スタート地点を通過するか、投資したい土地に止まった時にすることができる。何段階、価値を上昇させられるかは、対象となる土地と同じ形のマスをいくつ確保してくるかによって変わるが、最高で10段階、上昇させられる。ただ、1つの土地だけ価値を上げても、そこに他のプレイヤーが止まる可能性は低い。それでも一撃必殺を狙って1つの「土地」を上げるか、いくつかに分けて投資するか…。状況と運の流れを見極めることが、勝利への近道となるのだ。



1人用のストーリーモードで対戦を繰り返すことで、使える友達魔石の種類はどんどん増えていく。

is internal section

自分の好きな曲でトリップ感を味わう、ビジュアルドラッグSTG

機種：PS　ジャンル：STG　発売日：99・1・28　価格：5800円

コンセプトNo.4
一般人も大切に

PSというハードは、全世界において爆発的な売上を記録した。結果、ゲームはあまりしないものの、流行のAV機器感覚で買った人が多くなった。そんな一般の人にも楽しんでもらおうと考えられたのが本作『is internal section』（以下、イズ）である（多分）。

トンネル状のフィールドを奥へと進みながら、敵を倒していくゲームで、ジャンル的には3DSTGということになる。しかし、イズにはそんな話はあまり関係ない。

少し話は変わるが、「ドラッグビデオ」を知っているだろうか？ 派手な色や模様などを画面に流し、それに見入ることであたかもドラッグをやったかのようなボンヤリとした感覚を得るのがことができるビデオだ。これに似た感覚を得るのが、このゲームの本質なのだ。

自機も敵も、丸や三角が合わさったブロックで構成され、背景も幾何学的で、抽象的なオブジェクトが並んでいるだけ。これが派手な色使いで明滅し、動き回るのだ。目から飛び込んでくるいろんな情報に見入りながらグリグリ自機を動かして、心地よい感覚を味わう。これが『イズ』の真の楽しみ方なのだ。

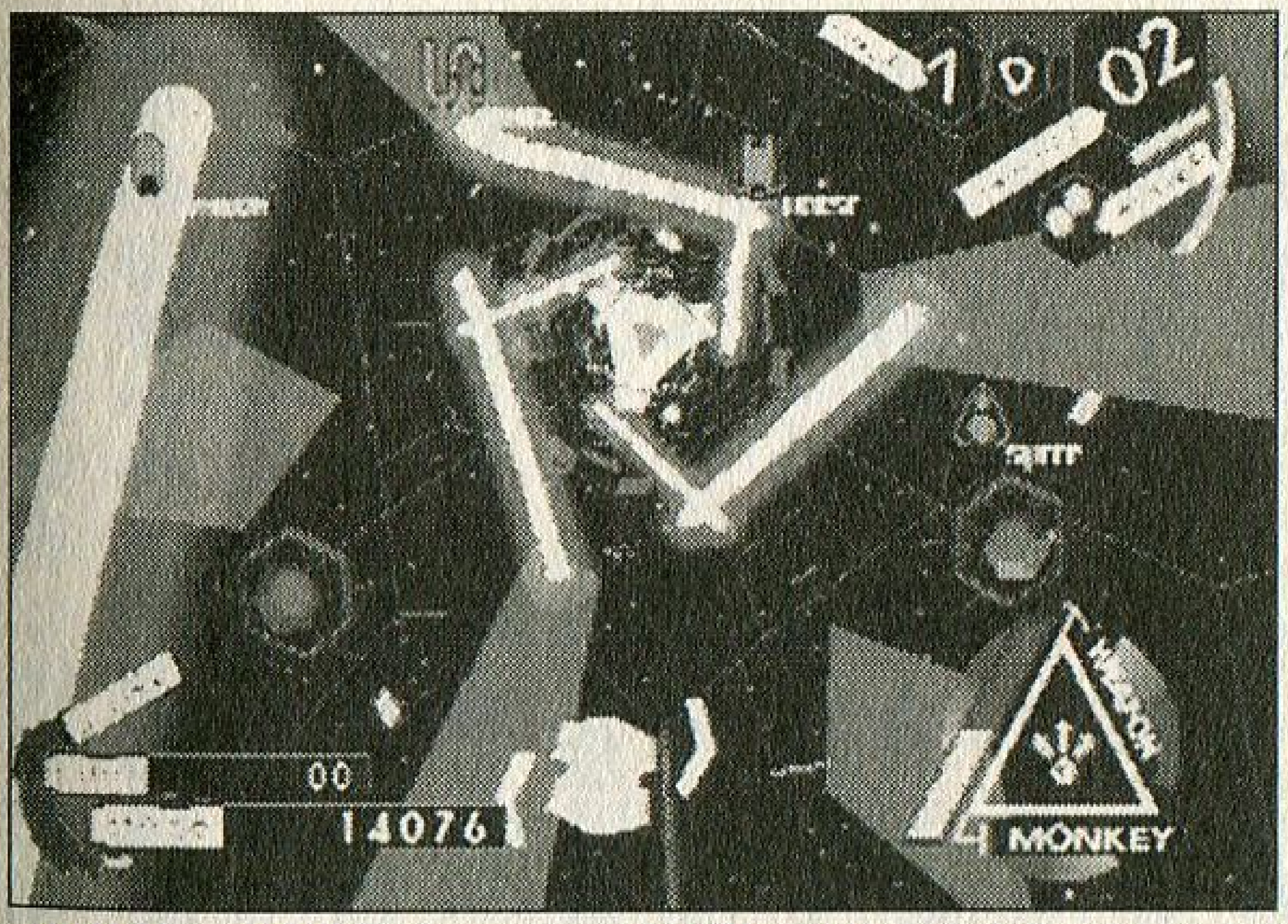
ゲームCDにはテクノ調のBGMが収録されており、ソフト単体で遊ぶことも可能だが、通常の音楽CDと差し替えることもできる。好きな音楽をでプレイすれば、トリップ感も倍増するはずだ。

ステージ数は8つ。それぞれのイメージは、以下のようになっている。（ ）内はイメージカラー。

●**ステージ1（緑）**電子機器等のオブジェクトがあり、メタリック調の音が合う。

●**ステージ2（青）**イルカや白い窓などのオブジェ。海上を疾走。夏の感覚。

●**ステージ3（紫）**紫の背景に原色のオブジェで、アバンギャルドなイメージ。



L1とR1で武器を変えることが可能。曲に合わせていろんな武器で攻撃すれば、より強いトリップ感を味わえる。

●**ステージ4（白）**白を基調に、黄色や緑などのオブジェが登場。ポップな雰囲気。

●**ステージ5（藍）**深海、海中といったイメージ。ゆったりと響く曲が合う。

●**ステージ6（茶・緑）**パズルなどが出現する。遊び心やメッセージ性の高い曲が合う。

●**ステージ7（黒・白）**イメージは宇宙。濃淡がはっきりした曲がピッタリだ。

●**ステージ8（紅・黒）**暑さ。灼熱の太陽の中といった雰囲気。

このイメージを元に、合うバンドを探して見ると、ステージ1から順に、「ラルク・アン・シエル」「ビートルズ」「セックスピストルズ」「ミニモニ。」「ラクリマ・クリスティ」「ラッパ我リヤ」「イエモン」「ミッシェル・ガン・エレファント」など。テクノやユーロビートは基本的に合うし、ほかにもいろいろ試して見て欲しい。寝る前にやると心地良い眠りにつけることだろう。

プロロジック麻雀 牌神

打つか？ 打たせるか？ 2つの楽しさを味わえる麻雀ソフト

機種：PS　ジャンル：TBL　発売日：97・1・31　価格：5800円

コンセプトNo.5 お父さんだって忘れていない

ライト、ハード、ファミリー、そして新規層…。スクウェアがフォローしようとしたのは、それだけじゃない。PSの登場で、生活にゲームという文化が入ってきたもうひとつの層――すなわち、お父さんたちのことも、忘れてはいなかった。

お父さんといえば、競馬と並んで二本柱といえるのが麻雀だ。だが、そこはスクウェアだけに、一筋縄ではいかない。イカサマなしのシンプルな四人打ちに徹しながら、今までの麻雀ソフトではなかった概念を持ち込んだのである。

それが「ロジック作成」というアイディアだ。これは、プレイヤーが考えた打ち方で対局してくれるオリジナルの雀士を作ること。手堅く行くのか、高い手を狙うのか、鳴きをどの程度行うか、危険な牌を掴んだときはどの程度まで勝負に行くか…など、高度な判断力が問われる要素についてあらかじめ指向性を設定し、さらに、そうして作られたセオリーを変えるシチュエーションを細かく決めておく。ロジック構築は、それぞれに意味を持たせたいくつかのブロックを配置することで行い、親か子か、現在の順位やトップとの点差はどうか、序盤か中盤かなど、細部に至るまで、緻密に組み立てることができる。

ロジック雀士が完成したら、後はプレイヤーの代打としてCPUと対局させればOKだ。敗れたならば、原因を分析し、ロジックを組み直せばいいし、勝った場合でも、それで終わりではなく、さらに勝利を盤石にするためにはどうすればいいのか、考えるべきことは山ほどある。こうした過程を経て、ロジック雀士はより強くなっていく。つまり、これは一種のSLGなのだ。

もちろんプレイヤー自ら、普通に麻雀を打つこともできる。小島、安藤、土田など、お馴染みのプロメンバーとの対局はファンには楽しいだろうし、フジ系深夜枠の某人気麻雀番組を担当していた福井アナウンサーを起用した実況も雰囲気を盛り上げてくれる。純粋な麻雀ソフトとしても、立派に遊べる内容を持っているのだ。

だが、それ以上に自分の作った雀士がプロ相手にどこまで戦えるのかを見るのは、ほかのソフトでは体験できない魅力といえるだろう。まだ麻雀に慣れていない人は、試行錯誤することで麻雀の定石を理解できるだろうし、すでに充分な実績を持つベテランなら、コーチの気分で自らの教え子を見守ってみればいい。麻雀ソフトといえば、必ずプレイヤー＝対局者だった。その固定観念を打ち破っただけでも、いかに画期的かがわかるだろう。

『プロロジック麻雀牌神』は、スクウェアソフトとしても、麻雀ソフトとしてもかなりの異色作だったことは間違いない。だが、そこに込められていた独創的なコンセプトは、決してないがしろにされてはならないのだ。



対局は、すべてTV番組として扱われる。題して「ちょべじま（ちょーべりーぐっどじっきょうまあじゃん）」。

プロ野球シミュレーション ダグアウト'99

野球にマニアックなこだわりを持つ人向けの戦略型SLG

機種：PS　ジャンル：SLG　発売日：99・10・28　価格：5800円

プレイヤーは監督？GM？

ゲームのデータが載っている本などを見てみるとスクウェア製なのだが、パッケージにはデジキューブとしか書かれていない。まあ、このゲームが発売された99年は、スクウェアとデジキューブは密接な関係があったので、何かしら連携があったのかもしれない。

この『ダグアウト'99』は、そのタイトル通りプロ野球を題材にしたシミュレーションゲームだ。プレイヤーの立場は監督、または（今の日本の野球界には存在しないが）GMといったところだろうか。試合で采配をふるいつつ、トレードや1軍と2軍の選手の入れ替えなど、登録選手全員の管理も行っていく。12球団、全てのチームの選手名が実名で表記されていて（この頃は良かったですね…）、野球ファンなら思わず考え込んでしまうポイントだろう。

独特の楽しさがあるロジック

このゲーム独特のポイントは「采配ロジック」の設定だろう。

前ページで紹介している『プロジック麻雀　牌神』と同じようなもので、こちらの場合は監督の采配を細かく調整できるようになっている。金持ち球団の某監督に色々と思うところがある人は、彼がどんなデータになっているのか、そしていくつかいじりたいところもあるのではないだろうか（笑）。

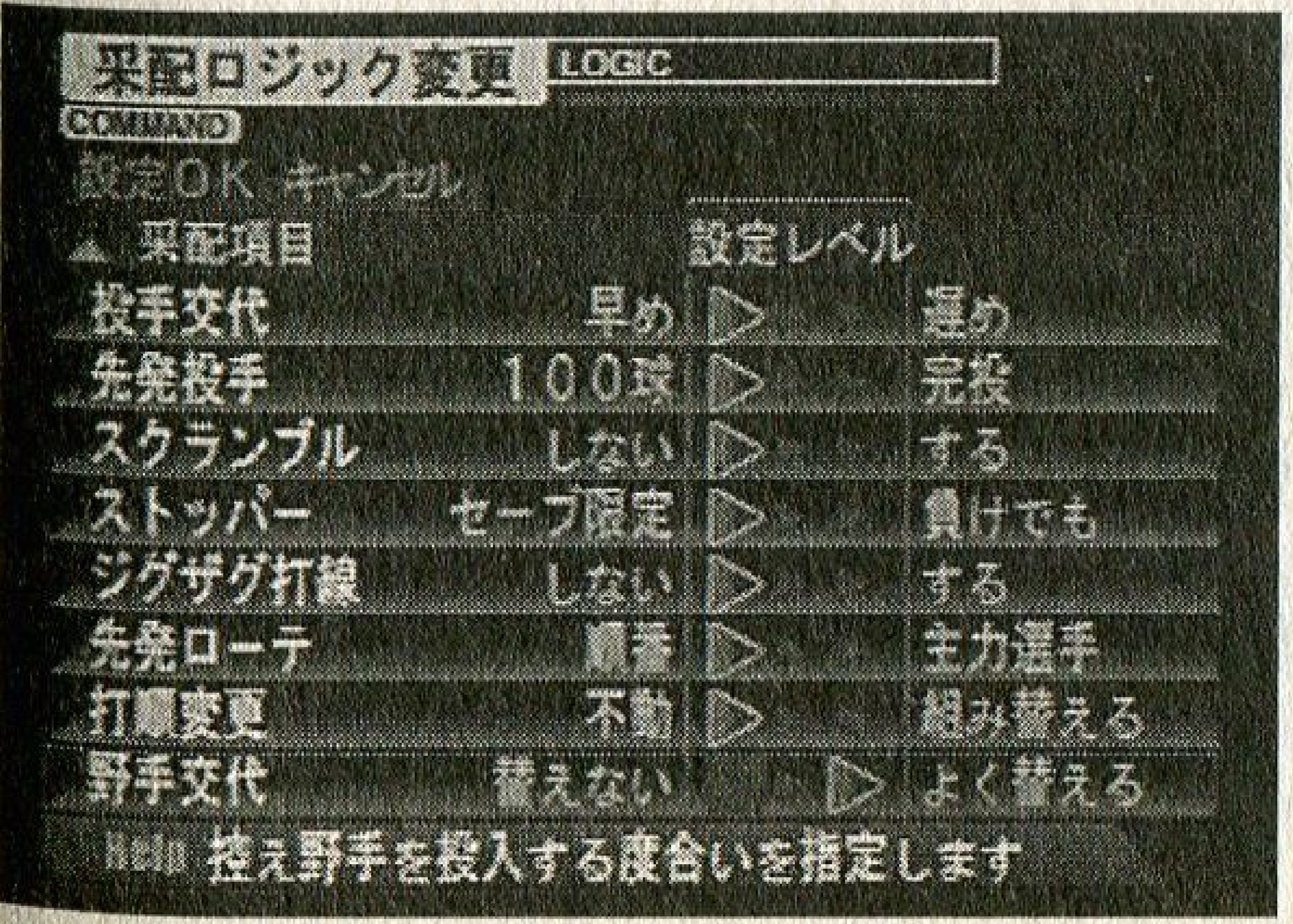
実際の野球では、監督の采配で勝てるのは10試合ぐらい、という意見がある。だが、その10試合の差が、ペナントレースを大きく左右する。このゲームでも色々といじってみたところで、試合の結果はあまり変わらないように思う。だが、最終的にはゲーム差が2〜3ついてくるのだから、野球というゲーム自体、つくづく良くできていると思う（だからこそ、良い選手ばかり集めるのは興ざめものだと思うのだが…）。

また、ペナントを戦っていくには、先発ピッチャーのローテーションを確立させるのが大事。個人的にはこちらをうまく設定するほうが采配ロジックよりも重要そうな気がした。

これら以外にも様々な設定を決め、そのデータによる試合結果が流れていくのを実際の野球を見るかのごとく楽しむのが、このゲームの基本的な遊び方だろう。

もちろん、1試合ごとに自分を采配を行うこともできるし、投球パターンを選ぶことまで可能。まあ、あまりにも細かいので、あまりオススメはしないが。

有名ゲームデザイナー・園部氏の制作した『ベストプレープロ野球』に近い内容だが、このゲームならではのデータ構成は、また別の野球の面白さがあるような気がする。スクウェアらしからぬ地味なゲームだが、テンポも良いし遊び応えのある1本だ。



かなり細かく設定できる「ロジック」。野球マニアでもけっこう大変かも。

スクウェアのもう一つの顔…

常に大作というイメージがつきまとうスクウェアのゲーム。

確かに『ファイナルファンタジー』シリーズをはじめとするゲームの数々は、ほかのメーカーではちょっと真似ができない、豪華な作りのゲームだ。そしてそれらのゲームは「ビジュアルだけ」とマニアから非難されることもある。しかし、ゲーム部分だけをみても、確かにバランスの悪いところはあるが、ほかのメーカーと比較しても決してデキが悪いと言えるものではないと思う。むしろ、変わった（新しい）システムをどんどん取り入れようとしていることが多いと思うのだ。

スクウェアはFC時代よりチャレンジ精神溢れるメーカーだった。それは今も続いているのだが、ビジュアル方面を強化することにより、それが見えにくくなってしまったのだと思う。

そして、この特集で紹介したような、ちょっと規模が小さいゲームを遊んでみると、そんなチャレンジ精神が見えてくる。

確かにアイディアだけ、バランス調整不足、わかりにくい…などの問題もある。スクウェアが現在『ファイナルファンタジー』以外、あまり作ろうとしなくなったのも、このような荒削りなゲームたちが良い売上を記録しなかったことが、理由の一つになっているのかもしれない。

今、ゲーム業界は厳しい状況にある。それをなんとかしよう、という心意気で作られている任天堂ゲームキューブのゲームは確かに面白いだろう。だが、それら優等生的なゲームが面白いだけではつまらない。もっと不良的な、面白いゲームが登場してほしい。

そんなゲームがスクウェアならば作れると思うのだが、どうだろうか？

恐るべきネットゲーの世界 **ネットゲーム場外乱闘**

キャラはバーチャル、ココロはリアル

あなたは結婚を申し込まれたことがありますか？

Text by 鈴木純平

Why not?

先日、ネットＲＰＧ『Ｅｖｅｒ Ｑｕｅｓｔ』で、新たにゲームを始めた知り合いを街までエスコートする途中のこと。「かわいいね君、私と結婚しよう」と私がエスコートしていたそのエルフの娘（誰しもが認める萌えキャラ）に向かって、何の前振りもなくハーフエルフの騎士がプロポーズ。ネットゲームに慣れていない上に、突然のことにどう反応してよいかわからないそのエルフの娘は、焦りながらもなんとか「Ｎｏ」と一言返事。すると相手は即座に「Ｗｈｙ ｎｏｔ？」。

これだ。これが、私がガイジンの中でプレイする中で、最も悩まされるの一言。

「Ｗｈｙ ｎｏｔ？」という言葉は「なぜダメなの？」という見たままの意味しかないように一見思えます。しかし正体は「Ｗｈｙ ｎｏｔハメ」と私が名づけた、ガイジンが多用してくる会話テクニック（？）。

一昔前に「ＮＯと言えない…」という言葉が流行りましたが、少なくともネットゲーム上で何かを要求してくる相手に対して、「ＮＯ」と言うだけでは相手は引いてくれません。結婚を申し込まれるというのはかなり極端な話ですが、例えば「強い敵を倒したいが力が足りない。手伝ってくれ」と言われるのはよくあること。そんな時に、別のことをやっている私が「今は忙しいから手伝えないよ」と断ったつもりの返事を返します。すると相手は「よし、じゃあそっちが終わるまで、待ってるよ」だとか「まずそっちを手伝うよ」と言ってくる。なんだか話が面倒なことになりそうだし、そもそも手伝う気がなかったりする私が「助けはいらないよ」と答えるとまた「Ｗｈｙ ｎｏｔ？」と来るわけです。

すると英語力のなさと、日本人ならばほぼ１００％引いてくれるところなのに引かない相手にまいってしまうことがあります。こんなとき気の弱い私は「いや、もう寝る時間だから」と言って、寝る時間でもないのに逃げるようにログアウトしてしまうこともありました。そんなことから「Ｗｈｙ ｎｏｔ？」と言われるたびに「またか」となってしまうわけです。

しかし「Ｗｈｙ ｎｏｔ？」は、ユウウツなだけの言葉ではないというのもまた事実です。自分の要求を呑んでもらおうと食い下がる相手に負けるというか、日本人相手ではまず体験しないような、積極的に「君が必要なんだ」と求められることで気分が良くなり、多少無理をしてでも相手の要求に結局応じることもあったりします。同じハメ言葉でも、状況や受け取り方で、つらい方向にも、嬉しい方向にも変わります。

助けを頼める側から考えてみると、断られてもすぐにはあきらめずに「Ｗｈｙ ｎｏｔ？」と言葉をつないで、会話を続けることはとても効果的だし、ネットゲーならではの他人との関わりあいをつくる上でも、とてもありがたい言葉ということでもあります。

これを日本人にやられたことは一度もありません。しかし『ファン

タシースターオンライン』などでは、一人部屋にカギをかけて遊ぶ人が多かったり、何かをお願いされることも少なく、楽な反面、頼りにされているのを感じたり、見知らぬ土地に半ば強引に連れ出されることが少なく、私のような引っ込み思案の冒険好きとしては物足りなかったりもします。それに、「Why not？」と言われなければ、ネットゲーム上での結婚もできないかも？なんて。

レディファースト？

日本人とガイジン（本当のところはどこの国の人なのかはわからない）のネットゲーム上での違いといえば女性キャラクターに対する態度というのも微妙に異なります。「微妙」というのは、一見するととてもよく似ているからです。似ている、と言うより同じ点は「つい、アイテムやお金をあげてしまう」という、とてもわかりやすいところです。女性キャラクター、それも愛想のある外見と話し方をしていれば、アイテムをロストしてしまっても、お金に多少困っても、セカンドキャラクターの大男戦士の装備を整えるためであっても、即座に周りの（ゲーム機の前の性別が）男から過剰な助けを得ることができます。これは世界中共通のようです。少々困るのは本気で言い寄ってくる男が少なからずいるところですが、これも世界共通であることを、疲労とともに味わっています。

では日本人とガイジンの男女キャラ関係の違いはどこなのか。それは「なんでもお願い」といった、時にはわがままの通る女王様状態になる日本人パーティの女性キャラに対して、ガイジンパーティの中では「女性キャラは発言、決定権共にほとんどない」というところです。男が女をリードするものということを意識しているのか無意識に行っているのか、女の前で決断力があるところを見せたいのか、本当のところはわかりませんが、男キャラの時は「お前がリーダーになってくれ。さあ、どこへ行くんだ？　何をしたらいい？」と油断すると次々決断をせまられていることに対して、女性キャラクターには、リーダーになることや、決断を求めたりはしません。さらには何かを提案しても軽く扱われたり、最悪無視されることも。

結果、自分で明確な目標をもっていたり、効率の良い行動のためにメンバーの行動を注意したい、という時に、発言権のなさを味わうことになります。女性キャラクターの顔色をうかがうことの多い日本人パーティとは正反対ですね。

そんなことが関係しているのか、女性プレイヤーのみの大きなネットゲームサークルがつくられているのも日本にはない点です。

日本人としか遊ばないのならば、女性キャラクターも悪くないとは思いますが、ガイジンと遊ぶことを考えるならば、キャラクターの性別を、見た目以外の視点からも考える必要があるかもしれません。



ネットゲーム界、期待の新作『アナーキーオンライン』より。今までのネットゲームと比べて女性キャラクターの萌え度がかなりパワーアップしております。さらにアグレッシブな外国人と出会うこと必至。

厳冬時代のゲーセンゲーマーに捧げる

ゲームセンター放浪記

バーチャファイター4

ゲームセンターを盛り上げようとする心意気

Text by 津田清和（編集部）

…どーなんでしょうかねー？

いや、この夏の格闘ゲーム3連発なのですが。ゲームセンター的には夏休みで学生も多いのこの時期、『バーチャ』ファンも『鉄拳』ファンも『カプエス』ファンもやってきて、凄く儲かってますよーというところなのかな？　それを期待してゲームセンターが基盤を一杯買ってくれてメーカー的にもバンザーイなのかな？

正直、プレイヤー的にはかなり疑問だと思うのですが、いかがでしょう？　何故かと言うと、三つとも面白いことは間違いないわけですよ。面白いだけに当然、それぞれに熱心にやり込む人が大勢つきます。ところが次第に勝ち組と負け組がはっきりとしてくると、やっぱり負け組は遊ばなくなりますし、途中から参加するのもやっぱり難しい。格闘ゲームでは当たり前の展開なのですが、これが3つのゲームに同時に起こってしまうわけではないですか。

これが凄くもったいない気がするのです。今まで、発売順にゲームセンターの格闘ゲームは盛り上がっていました。これは一つのゲームをやり込んでくれない、というデメリットはありましたけど、前のゲームの負け組をゲームセンターに復活させるというメリットがあったと思うのです。半年後、三つともブームが沈静化したらどうなるのでしょうか？　また、一つしか遊ばない人もいますけど、三つとも遊びたいという人もいるわけです。そういう人たちにとっても遊びにくいんじゃないかなあ。

せっかく面白いゲームたちなのに、一時期のゲームセンターの見た目を良くするため、プレイ機会を奪われている人がけっこういるような気がします。

激しく内容が変化した『4』

という環境のことも重要ですが、やはりゲームは中身が大事。三つのうち一つを紹介するとすれば、やはり『VF4』になるでしょうか。正直に言いますと、残り二つって、家庭用を意識した作りのような気がするんですよね。『鉄拳』は元々、家庭用での盛り



CGやモーションも大きく変わっています。中でもやられモーションの変化は面白いところ。

上がりがゲーセンに影響して人気が持続しているゲームだし、『カプエス2』の既存の2D格闘ゲームシステムを全部組み込んだような作りは、ゲーセンでの真剣勝負よりも、家庭でワイワイやるのに適しているような気がするのです。ま、あくまで傾向として、ですけど。

で、『VF4』の話となるのですが、目玉はVF-NETを使ったカードシステム。カードに自分の対戦成績が記録され、iモードを使えばリングネームをつけることができたり、全国にいるプレイヤーの勝ち星や連勝数などが一目でわかるというのは、実に斬新な試み。数多くの有名プレイヤーを輩出したバーチャシリーズだからこそやりやすかったのかもしれませんが、管理・運営する手間を考えれば、かなり大きなプロジェクト。これは実際にゲーセンで遊んでみると、とても面白い仕掛けだなあと感じますし、何より、ゲーセンを盛り上げようというセガの心意気が伝わってくるようでゲーセンゲーマーとして実にうれしい。正直、長い目で見ると後から入ってくる人にはやりにくそうな気がしますし、他では中々流用できないシステムだろうなあと思ったりするのですが、まあ、そういうところもセガらしいかと(笑)。

さて、肝心の中身の方ですが、これは『3』から大胆に変更されました。前回、このコラムで『3』が「初心者でも戦いやすいシステムを狙ったようだ」と書きましたが、今回の『4』ではややマニアックな方向に調整されているように感じます。

まず、ボタンが4つから3つになったこと。数が減ったら操作が簡単になるかと言えば、そんなことはありません。ボタンを押すだけで避けるのに比べ、レバーをチョンと動かすと避ける仕組み。簡単そうですが、激しい対戦の中で決めるのはかなり難しい。ナナメに入ってると失敗しますし、下方向にコマンドを入れる技の途中で避け移動をしてしまったりします。

また、受身がとれるため、戦いが常に連続した展開になるのですが、これもやっかい。これまではダウンしたことにより、不利な状況ではありますが、冷静になって相手をじっくり見る時間がありました。ところが今回は状況によって使い分けることはありますが、ダウン状態でいることは少なくなりました。このスピード感は、ゲーム慣れしていないとちょっとツライところ。

そして「投げ」にモーションがついたのもやりにくい。それまでの『バーチャ』シリーズの投げは「1フレーム投げ」と言って、コマンドを入れた時点で投げが成立していました。ところが今回は、投げた！と思ってボタンを押しても、まず投げモーションが派生し、その後、相手が投げられる状態だったら投げが決まるようになっています。うまくやらないと相手の打撃に簡単に止められてしまうため、反応速度の遅い初心者には厳しいシステムと言えるでしょう。

作りこんだからこその大ヒット

さて、とかく否定的なことばかり書いてきたように思えるかもしれませんが、実はこれ、『3』を基準にして考えているから、そうなるんですね。突っ込んだシステムはどれも既存のゲームにあるシステムなのですから。

つまり『バーチャ4』は、一見、これまでと大して変わらない構成でありながら、それまでのものを一度壊して、また新しいシステムを作り直し、かつ、これまでの『バーチャ』らしさを失わずに作られたゲームだと思うのです。

この勇気と、まとめ上げた技術は「さすがセガ」の一言に尽きるのではないでしょうか。夏に登場した三つの格闘ゲームの中で特に人気が高かった(と思う)のは、見た目だけではない、徹底した作りこみがあったからこそ、ではないでしょうか。

PS. でも、いきなりバージョンアップするのは、どうかなあ(笑)。

大問題コーナー

煩悩ゲームの世界



開幕ポエム

ねえ　明日僕らは出撃だってさ
騎士さまの指揮で
大きなお城に
皆で攻め込むんだって
金ぴかの王座に僕が座って
君は僕にひざまずく
夜は天蓋付のベッドで寝よう

特集・
SRPGと煩悩少女

ふと見渡せば煩悩ゲーム界に居並ぶシミュレーションRPGの面々。はて、いつのころからかように沢山？　『魔人学園』『タクティクスオウガ』『フロントミッション』『ファイアーエムブレム』…どれもこれも一度踏み込んだら二度と帰ってこれないような「濃い」面々。しかしこのジャンルは女子が苦手とすると言われている、高い難度を誇るの面々でもあるのでは？　そんな疑問に答えつつ、最新のSRPG『サモンナイト2』の煩悩っぷりもご紹介いたします。



煩悩ゲームの世界

煩悩ゲームとは？

受け、攻め、眼鏡、子犬、生徒会長、幼馴染、保護者面、反抗、下克上、姫、軍人、銀髪、クローン、血、贖罪、先生、届かぬ想い、避けられない戦い、裏ページはメールでパスワードを、などなど人間には108の煩悩があると言われています。記憶があいまいですが。

煩悩ゲーマーは、この108の煩悩を駆使して、一見世界を救うための冒険RPGを、主人公とライバルの世界を巻き込んだ私情恋愛ストーリーに正し、主人公のやられ声を聞くためにダメージを受け続け、それを眺めながらクスクス笑ったりと、オフィシャルの設定や、画面だけではわからない隠された真実のゲームを（周囲から見れば強引に）掘り起こします。

煩悩とは言っても、なにも自分の欲望のためだけに悶々としているわけではありません。

不幸すぎる美青年の魂を救済するために、相性ピッタリの美少年を手配して、その出会いは青年の婚約者を殺したりして演出。傷ついた彼らが無事カップルとして成立すれば、生い立ちの不幸エピソードを思い作り、これまでの二人の苦労を思い返し、最後には片方を殺して号泣。そんな感じに、ゲーム中で成仏できなかった彼らを彼岸へと送ってあげようという、ゲームに対する愛情がそこにはあります。ホロリ。

そんな独走いや独創的な、救済の被害者、ではなくて栄誉を手にする一見フツーのゲームこそが、煩悩ゲームと呼ばれるゲーム達です。迷惑おかけします。

おっと、大切な事をお伝えするのを忘れていました。救済のためのカップルは当然男と男ですが、それぞれ「受け」と「攻め」という役割を担います。意味はわからない方が良いので説明しませんが、組み合わせをカップリングと呼び、ザックス×クラウドとか、ザックラのように表記されます。

煩悩ゲーム　世に羽ばたく？

長らく地下組織として活動してきた当コーナーでありますが。夏の日差しが照りつける7月下旬、やおい界総本山『小説JUNE』の企画で、「煩悩ゲーム賢人会議」（ちょっと違った気がする）に出席いたしました。『ガンパレ』の布教活動で高名な戦記ライターの仲村明子さん、情感溢れる漫画と、GAYME（ゲイム＝ゲーム）レビューを描かれている漫画家の槇えびし先生、それに『小説JUNE』と本誌の両編集長という顔ぶれで、ガンパレを皮切りにボーイズゲーム市場の今後まで、たっぷりとお話してきました。パワフルな女性陣に圧倒されまくりの座談会の様子は『小説JUNE』11月号に掲載されていますので是非ご覧ください。

今回座談会で改めて認識したのは、このコーナーが始まった三年間とは市場が大きく変化した、さらに変化しつづけているということです。以前は「それっぽさ」を備えたゲームすらごくわずかで、時間をかけてゲームを読み解き、あれこれ煩悩を重ねていかなくてはなりませんでした。しかし今ではPCゲームショップの一角にボーイズラブゲームコーナーができ、プロセスなしに萌えを味わうことができるようになりました。家庭用ゲームでも、今までの美少年を出すだけというものから、心の動きや触れあいを描いたゲームが増え、ゲームそのものの質は上がっています。

しかし煩悩ゲームとは、ゲームそのものではなく、プレイヤーの情念が生み出す、質の良し悪しを超えたプレイスタイル。ゲームと煩悩乙女の関係が今、そして今後どう変化していくのか、しないのか、少し不安でもあり、楽しみでもあります。

SRPGの系譜

ゲームジャンルの中でもトップクラスの難易度と言えるSRPG。なぜ、女の子はそんなSRPGで煩悩してしまうのでしょうか?

SRPG。シミュレーションロールプレイングゲームと呼ばれるこのジャンルは、詰め将棋のような複雑さと、小さなミスが大きく戦況に響くという性質から、その難易度は数あるゲームジャンルのうちで最高に高いグループに所属します。セーブデータに残るプレイ時間は50時間であっても、実際にプレイした時間は、途中でのゲームオーバーやミスのためリセットすることになった時間のために、倍ではきかないという場合が多いでしょう。

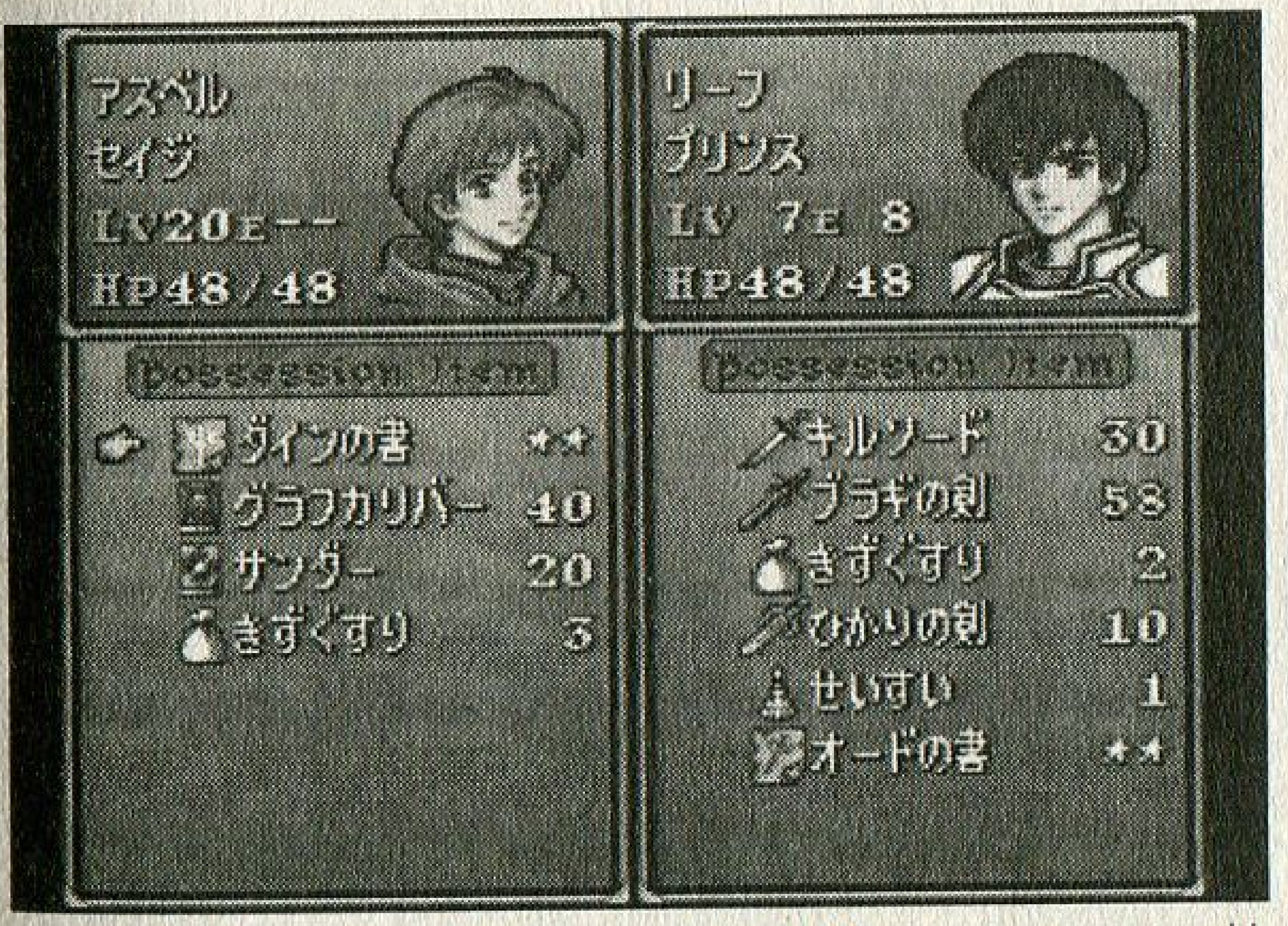
と、こんな風に書くと、世間的にはとても女の子が遊ぶゲームには思えません。実際、SRPGのすぐお隣のジャンル、SLGの『大戦略』のようなタイプはまるで女子受けしていませんでした。

しかし『大戦略』などに比べても『ファイアーエムブレム』シリーズなどはずっと高い難易度に調整されているにもかかわらず、事実、煩悩ゲームとなっています。その謎についてSLG、RPGとの比較を交えて考えてみましょう。

SLGには『大戦略』シリーズという、とても人気の高いゲームがありました。ほかには『信長』や『三国志』に代表される、コーエーのルビーパーティ以外のゲームの多くも人気SLGです。こういったゲームでは、主人公は歴史上の武将を自由に選べたり、あるいは現代戦の場合特に誰という設定のないゲームがほとんど。SLGの前進、ボードゲームの「駒」も「M1戦車10台」とか、「鉄砲隊」とか味気ない(そこに燃えていたのですが)ものでした。これでは煩悩するのは困難です。

それがSRPGでは「デニム」だとか「マグナッソン」だとかいうように一人の人間として扱われています。一つ一つの戦いに、戦略的な意味だけではなく、ドラマがあるのも特徴でしょう。ボス戦だけが続くRPGという感じでしょうか。

それでいてSLG本来のサクっと死んでしまうところは残っているので、「生死を共にする」とか「お前を守るって言ったろ」のように、死が身近なだけに、生に対する執着を描けるという、煩悩しがいのあるものになっています。



元祖SRPGにして、煩悩ゲームの始祖的存在。キャラクター性を取り込んだゲームデザインはお見事(写真は『トラキア776』)。

特に『ファイアーエムブレム』系では、ゲーム中死者が出ると即リセットとなるわけですが、死に際の台詞ほど煩悩心にズキッと来るものが多く、「未来を信じる、戦いが終われば結ばれるはずの二人だからこそ、戦いの中で死んでほしい」と思ってしまったり…。

普通のRPGのザコ戦での緊張感の無い死や、イベントでの理不尽な強制的な死では味わえない、自らが想い描く煩悩的な死や、シナリオ上での困難だけではなくて、死と隣り合わせであることから、漠然とした不安感を抱えた日常を描く隙間があったりするのも、強いドラマ性をもちながら、プレイヤーに登場人物個々人の生死を委ねるSRPGならではの煩悩ではないでしょうか。

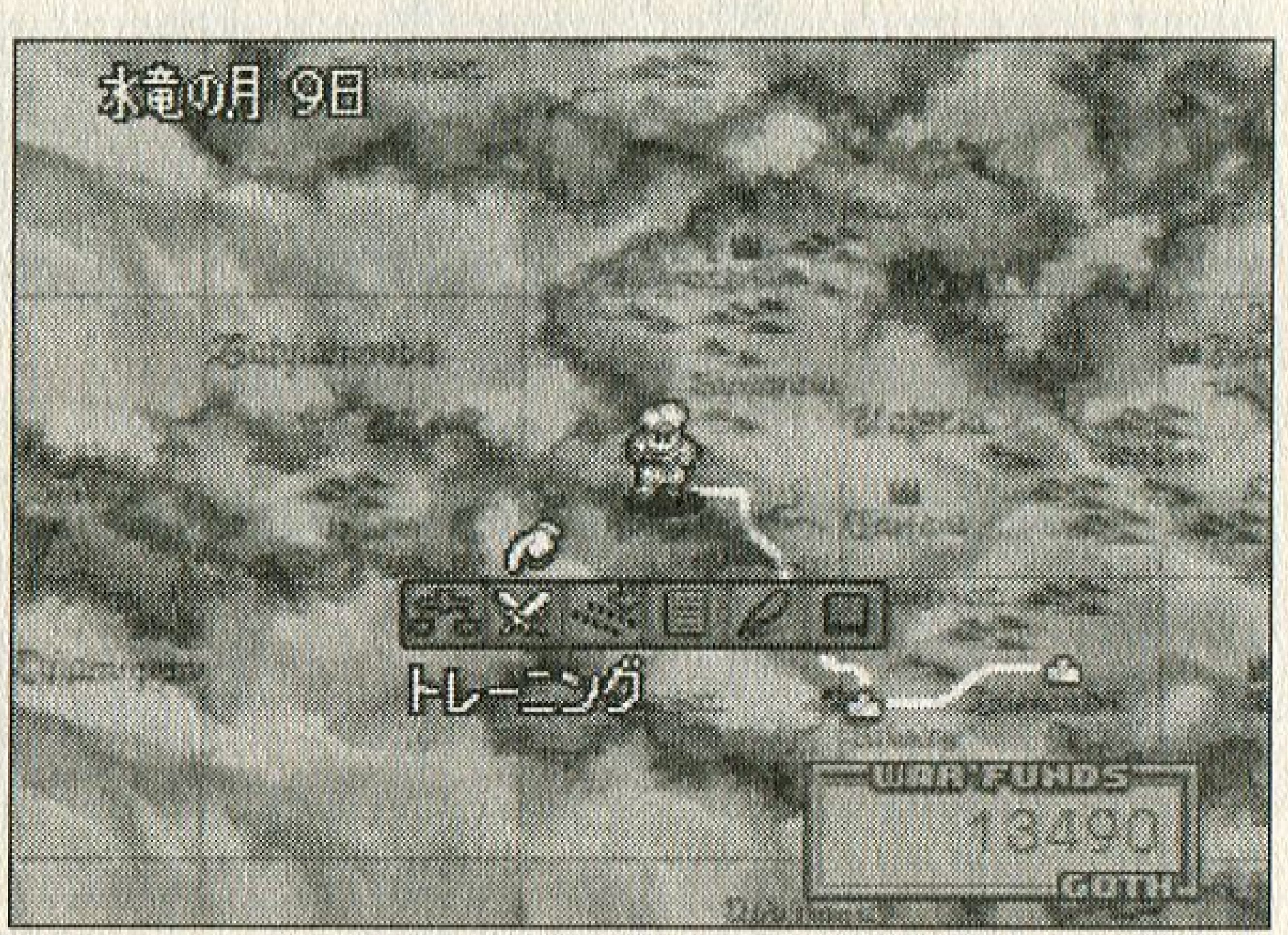
そして、高い難易度というのが「死にやすい」「難しい」というゲーム的、表面的な要素だけではなく、「生きることの難しさ」や、主人公だけではなく「誰も死ねない理由

を持っている」という内面的な感情を、押し付けのシナリオではなく、自然にプレイヤーが感じるために機能している、というのが「女の子は難しいゲームをしないorできない」と言われながら、いくつもの高難度SRPGが、煩悩乙女に大いに受け入れられてきた理由ではないでしょうか。

煩悩SRPG史

90年4月20日。ファミコン向けに**『ファイアーエムブレム　暗黒竜と光の剣』**が発売されます。それまでのシミュレーションゲームのほとんどと言えば無機質な兵器を操るゲームだけだったのですが、剣と魔法、シナリオメインのゲーム展開、と血の通ったシミュレーションとしての偉大な一本。10年以上経った今でも、その面白さは保証します。94年にはスーパーファミコンで「紋章の謎」としてリメイクされます。90年当時煩悩ゲームといえば、ドラクエ3、4が少数ながら存在していましたが、『FE』は一作目ながら、アベル×カイン、オグマ×ナバールなど健闘しておりました。

90年代前半メジャーとなったのは『FE』のみといった状況でしたが、95年10月にスーパーファミコンで**『タクティクスオウガ』**が発売。松野節と言われる、力強く絶妙な台詞回し、「正解」と「不正解」ではなくロウ（法・秩序）とカオス（混沌・自由）という劇的な選択によるマルチシナリオで、オリジナリティを活かしやすいために、元々カオスな煩悩がさらにカオスに。その後PS版も発売されます。**『オウガバトル64』**ではユミル王子が煩悩人気に。



女性に人気がある割にかなり難しい『タクティクスオウガ』。女性向＝簡単ではないことを証明する一本。

同95年には**『フロントミッション』**の1作目も発売。このシリーズは、登場人物が病みがちなスクウェアの中でも際立って（「レーシングラグーン」ほどではないが）病んでいるのが、濃い煩悩さんに人気です。1作目ではロイド×サカタまたは逆が基本でしょうか。2ではロッキー×アッシュ。無骨な男だらけなゲームがやりたいのならば、いますぐシリーズ全部ゲットです。『3』『オルタナティブ』とどれも恐ろしく暗い話十本物のホモ登場など「濃い」です。

一方サターンでは『ラングリッサーシリーズ』『シャイニングフォースシリーズ』といったところが、目立たないながらも煩悩SRPGとしてシリーズを重ねております。

そして98年。あまりに有名すぎて、SRPGだということをすっかり忘れていた**『東京魔人学園』**が発売に。精神世界で戦うステージがあるのですが、こういったステージはこのゲームならでは。もちろん煩悩人気は最高に高く、シリーズも好調です。カップリング的には主人公や京一をはじめ、どんなキャラでもまかせてくれという幅の広さです。暗い話多し。

そして今回特集する**『サモンナイト2』**の前作**『サモンナイト』**は爆発的な話題こそ得られなかったものの、プレイした人は確実に煩悩するという良質煩悩SRPGでした。

昨年発売された**『ガンパレード・マーチ』**も見ようによってはSRPGの仲間に入るとも言えます。特に「戦闘での死が本編に反映される」「死に際の台詞が萌える」というのはSRPGの特徴です。

現在は**『ティアリングサーガ』**と**『サモンナイト2』**がさながら煩悩SRPG頂上対決。どちらも、ハイクオリティでありながら、ボリュームたっぷりの出来で、今後の煩悩活動の盛り上がりが期待できるのではないでしょうか。

振り返ってみると、煩悩SRPGはどれも「濃い」というのが共通しているようです…。戦いの理由をしっかり描くSRPGはまさに煩悩ゲームに最適なジャンルなのかもしれません。

これからの成長株？

『サモンナイト2』

SRPGとして程好い難易度で煩悩的サービス全開なこのゲーム。今後の発展が期待できるゲームですよ。

プレイステーションで発売され好評だった前作『サモンナイト』。

その世界と一部のキャラクターを受け継いで、進化したのが本作『サモンナイト2』です。異なる世界からあらゆるものを〝召喚〟することによって支えられている国「リィンバウム」。物語はこの国を舞台に、遠い過去、天使と悪魔、そして召喚術をキーワードに、主人公たちの成長と活躍を描きます。

ゲームのシステムとしては、アドベンチャーゲームのようにマップを移動しながらイベントをこなしていくシーン。その間にSRPGでよく見られる戦闘システムが挿入されます。難易度的には易しいとまでは言えませんが、キャラクターが死なない（次の戦いには生き返る）＝とにかく勝てば進めるというフレンドリーな感じに調整されています。このため、リセットの繰り返しという地獄の作業がなく、SRPG初心者でもくじけずにすむと思います。

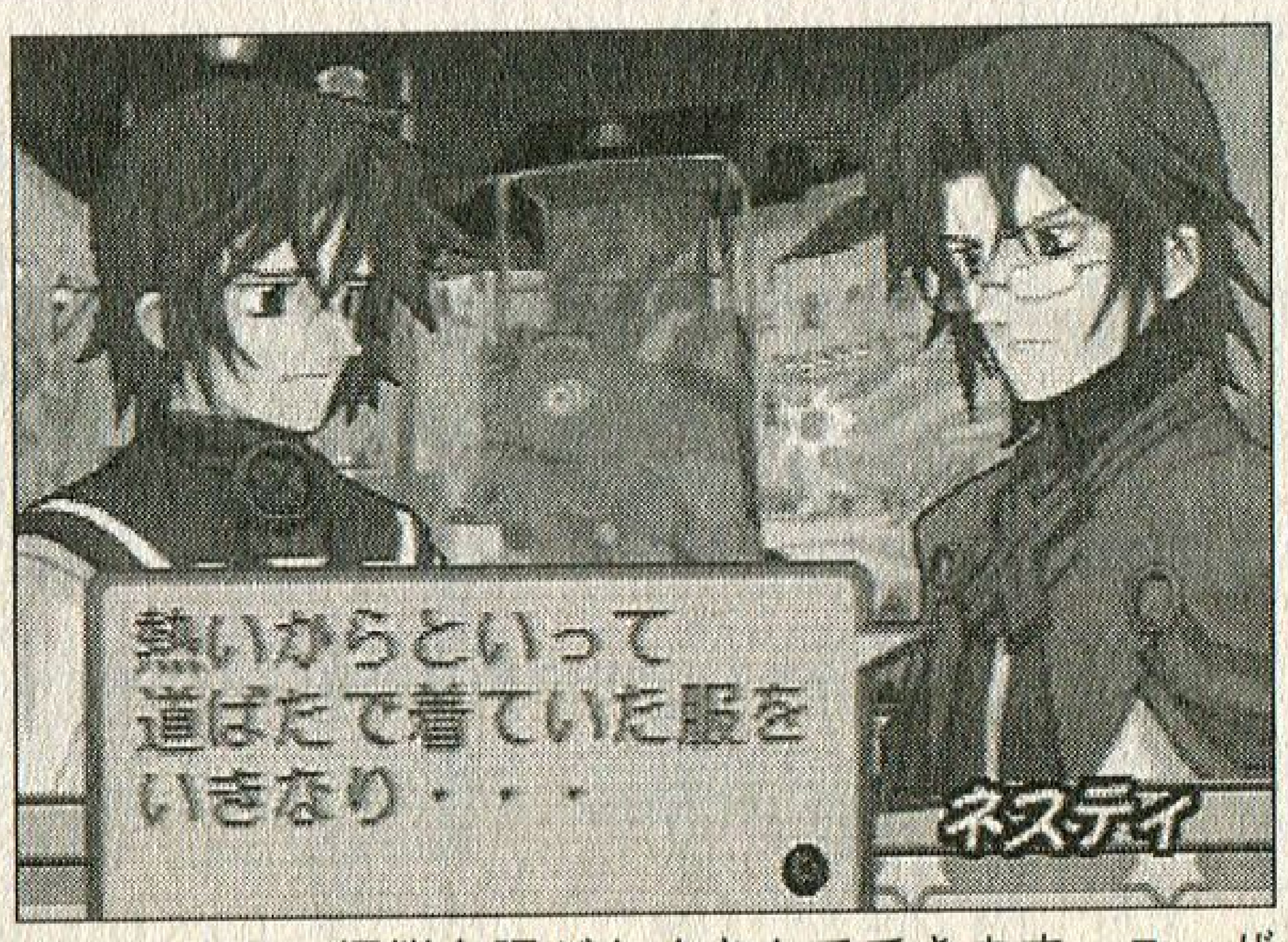
オープニングアニメは有名プロダクションによって制作され、音声は緑川光をはじめ豪華声優陣のフルボイスで、1プレイ30〜40時間、ディスク2枚組という大作になっています。

ゲームの表面的なノリとしてはSRPGには珍しく明るいのですが、話が進むにつれて、主人公や登場人物の多くが、表面ほど良いとは言えない状況だったり、自分やパートナーの気持ちを見失いがちだったりと、日常を暮らす私達が自然に共感できるような静かな寂しさや、小さくて大きな不安感を抱えながら、成長していく物語が描かれます。

ストーリー紹介

『サモナイ2』は、何も考えずにプレイしていても、煩悩テイストあふれる展開と台詞まわし。登場人物たちが、煩悩チックなその心情や苦悩を四六時中吐露していきます。脇役キャラのアドバイス＆煽りの助けもあって、煩悩力を行使せずとも自然に「そーゆー話」として進みます。**煩悩台詞をメモしていくと、結局男がしゃべっている台詞のほとんどを書き写すことになり、**嬉しい悲鳴。

それでいて、設定だけあってエピソードが無いような、妄想させてくれる余地も十分にあるので、たっぷりと煩悩させてくれます。



わかりやすい煩悩台詞がたくさんでてきます。ユーザーフレンドリー？な作りですね。

眠そうな受け顔をした主人公マグナ（女主人公も選択可能）は出生不明の少年ながら、幼くして召喚術の使い手で、そのために〝蒼の派閥〟といわれる召喚師集団で育てられます。なにしろ自分の住む街のこともロクに知らないくらいなので、軟禁か幽閉に近いような育ち方をしています。

そして卒業試験をきっかけに、派閥の中で疎まれていたマグナは、任務という名目ながら、事実上追放されます。このとき召還獣を連れて行くのですが、元気なパルレ

煩悩ゲームの世界

ルと、超弱気なレシィが選べます。そして、先輩の眼鏡の似合う召喚師ネスティ（通称ネス）は、マグナの任務に同行すると言ってついてきます。

街を出ようとする二人にさっそくイベント発生。記憶喪失の少女と出会い、その記憶を直すために聖女がいるという村に訪れます。ここで双子の自警団リューグとロッカに出会います。

しかしこの双子性格が真っ二つだけど好きになるモノは一緒で「で、あんたはどっちにつくんだ？」などと思い切り主人公を取り合います。しかしその返答の選択肢は「ロッカが正しいと思う」か「リューグと同じ意見さ」といった具合で主人公マグナは優柔不断ぶりを発揮。必死にアピールして主人公を味方につけようとする双子ズのどちらを慰めるのも、叩きのめすのもあなたの思うがままです。

そして幾多の事件、出会い、謎、経験を経て、リィンバウムを襲う危機と対峙しながら、登場人物それぞれの物語が紡がれていきます。

煩悩キャラクター紹介

登場人物は30人以上とかなり多く、美青少年も10人近く。人物作りで嬉しいのは、話が進むにつれて悪役も人間として見せてくれるところ。やはり煩悩には悪役大切です。

いつもにこやか主人公マグナ。マグナはゲーム開始時から「ネスネス」言いまくりで、ネスがいなきゃ何もできない。なにしろネスの助けがないと、朝起きることもできないという、**受けアピール全開**です。しかし、主人公らしい成長っぷりがあるので、攻めも可能ですぜ。



真面目というか不器用な彼はいつも遊ばれている存在。とても楽しめる設定となってります。

その噂のネスなる人物は、主人公と行動を共にする先輩召還士。いつでもマグナのことを第一に考え、なんでも世話をして、同時に成長を心から祈っています。

しかし実は大人じゃない面もあって、「しっかりした、なんでもできる保護者」というのはネスの「なりたい自分」であって、実は主人公以外とはまともにコミュニケーションをとれず、そのことを主人公は気がついてないという、**まんまボーイズラブモノの王道を行く眼鏡君**。こんな人ですから、攻めという解釈も、問答無用の眼鏡受けという解釈も両方ありでしょう。

前作から続いて登場のシオンの大将は、日本人風外見の働くロンゲ兄さん。鈍いマグナの恋の相談相手。「ネスはいつだって俺のことを考えてくれているのに、俺はいつもそれを台無しに…」なんてノロケ話を聞かされて「貴方の気持ちはきっと彼に届いていますよ」なんて言いつつ「でもきちんと言葉で」告白しろと、**煩悩乙女に代わり煽りを入れてくださいます。**

続いて「…おにいさん？」とナンパしてくるのは、銀髪の童顔エクス。**「退屈だったから、お兄さんに声をかけた」**ってオイ、そういう世界なのかここは？ 主人公も「ああいう子が街を歩けるなんて治安のいい街なのかも…」っておまえも一緒にオイ！ リィンバウムでは美少年が街歩いてると危険なのか？ 危険なんだな？ よーし。

正義の騎士シャムロック様は、まったく冗談の通じない真面目がとりえの美青年。彼の相手は飄々としたフォルテか、悪の騎士ルヴァイド様。特にルヴァイド様には、イオスという、ルヴァイド様に心酔している美少年が常にひっついていて、浮気にハラハラするイオス少年をもてあそんでそうで良いです。

ほかにも銀長髪色白首輪細身詩人様など、良い人そろってますよ。

自分だけの宝物を探すのが醍醐味！

今月の発掘

編集部員の持ち寄った発掘品を、対談形式で紹介するこのコーナー。編集部員・奥山を聞き手にお送りしよう！

発掘その壱

ギャルゲーマーの煩悩全開！ シスタープリンセス

機種：PS
メーカー：メディアワークス
ジャンル：ADV
発売日：01・3・1
価格：9800円（限定版）

俺と妹。それが全てだ。

奥山：では津田さんの発掘品をお願いします。今回は何ですか？

津田：男の夢とロマンが圧縮された逸品、『シスタープリンセス』。

奥山：ああ…えーと、妹が12人いるとかっていうゲームですね。話には聞いてますが、欲望という名の願望の深さに目眩がしそうでしたね。妹12人って…ははは。

津田：いいんだよ。そもそもギャルゲーに現実感なんてもんはないんだから。基本的にメーカーもプレイヤーも、「普通っぽさ」を求めようとするんだよね。女の子の反応やシチュエーションを現実に近づけようとしてる。

奥山：そりゃやっぱり恋愛ＳＬＧだからじゃないんですか？

津田：でも実際、「恋愛ＳＬＧ」になってるゲームなんてないの。

奥山：確かにそうですねぇ。

津田：そのギャップというか温度差みたいのを、コアなギャルゲーユーザーは薄々感じてたと思うのね。だからこそこの『シスプリ』が受けたんじゃないかなあ。現実っぽさ、なんていう建前を無視して、「ギャルゲーマーが本当に好きなのはこういうんだろ？」って直球投げてきた。それがこの『シスプリ』なんだよ。その上、無名の絵描きさんをきちんと持ってきたところも偉い。

奥山：どうしてですか？

津田：ギャルゲーとかの場合、もともとほかのゲームなどの原画を描いていた人とか、同人誌で活動してる人とか、有名な人を引っぱってくることが多いのね。でもこの人は表にまったく出てなかった人なんだよ。

奥山：かなり上手いですよねー。同人誌とかで人気出そうなのに…。

津田：でもそんな無名の人が、この素晴らしい企画を表現するにはぴったりの人だったわけ。今のオタク的流行の最先端の絵というか…。だからこそ、縮小気味のこの市場にあって、10万本近い売上になったんだと思うよ。

奥山：まあ、願望の塊を直球で投



妹いっぱいのオープニング。ここで負けているようではこのゲームは楽しめません（笑）。

げたというところでしょうか。

津田：そもそもこの『シスプリ』は、「電撃G'sマガジン」誌上の読者参加型ゲームから始まってるんだよね。つまり最初から、ある程度ギャルゲーマーの手によって作られたという部分がある。誌上では最初、妹は9人しかいなくて、そこから1人「自分の妹」を選んで萌える、という方式だった。誌上では好みの妹に対する「お兄ちゃま」たちの熱い語りと、それを助長するかのようなイラストやポエムやらが、絶妙なコンビネーションで展開されて濃い世界を作ってたんだよね。

奥山：はぁ…。

津田：この12人同時出し、というムチャなゲームがこれだけ受け入れられたのは、ユーザーが成熟していたということもあると思うんだよ。ユーザーに、このある種非常識な設定を受け入れる「妹萌え」という土壌があった。

奥山：ところでこの12人の妹ってどういう妹なんですか。やっぱり父親の再婚相手の連れ子とか、異母兄弟とか養女とか？

津田：そんなことはどうでもいい。ただそこに妹がいるという事実のみを感じるんだ。

奥山：え、考えないんですか？　私だったらまずそっちに興味が湧きますけども…。妹同士の関係は、とか、誰と誰が仲いいのかとか。

津田：考えるな。オレと妹。それで全てだ。

奥山：了解です。で、ゲームの内容の方はどうなんですか。

津田：システム回りも含めてとても遊びやすくできてる。操作系もそうだし、CGも原画の雰囲気を極力壊さずに表現しているし、音声もフルボイス。

奥山：フルボイスは最近珍しくないんじゃないですか。

津田：いやいや、それがハンパじゃないんだ。妹たちから毎日メールをもらうんだけどね、これを全部読み上げるんだよ。

奥山：メールが音声で流れる…んですか？　というと、「お兄ちゃん、明日の遊園地、すっごく楽しみだね♪　何だかどきどきして眠れないよう」とか言うんですか？

津田：…恥ずかしいね。

奥山：私の方が恥ずかしいですよ（笑）！　いやしかし、確かにツボ突きまくりの作りですね〜。ところで今、説明書を見てて気づいたんですが、この「血縁・非血縁」って何ですか？

津田：…何、ってまあ、ちょっと説明するの恥ずかしいんだけどね、ゲームの進め方によって、妹と血縁関係なのか他人なのかに分かれるんですよ（笑）。仲良くなるにも違う仲良くなり方がある、と。

奥山：なんですかソレは。

津田：基本的に妹たちは全員お兄ちゃんが好きで、両思い関係なんだけど、その結果が兄妹だったり



なにかと挑発的な咲耶ちゃん。お兄様としては振り回される感覚がちょっとうれしい（馬鹿）。

作品紹介

シスタープリンセス

読者参加の企画ページから始まった「シスプリ」。最初は9人の妹たちから一人選んで（自分の妹は一人だけ）1対1の関係を色々と楽しむものだったが、ゲームでは12人全員が自分の妹になり一気に登場。その中から一人を選んで仲良くなるという、現実感を無視しまくった内容になっている。期間は一ヶ月間で、目当ての妹がいそうな場所（ほとんどがアイコンで表示されているけど）をまわり、夜は妹からのメールをチェック。このメールが物語を進行するカギだ。グッドエンドは一人につき、血縁or非血縁の2種類（ノーマルを含めれば4種類）ある（笑）。似たような企画だった某センチに比べるとゲームシステム、CG、ボイスともに優秀で「地雷だと思ってたけど、意外と遊べるのでビックリ」というギャルゲーマー多し。

恋人だったりに変わるわけ。妹エンドだと、ほのぼの系になるのかな。非血縁の場合は、最後に唐突に「実は血が繋がってなかったの！」「そうなの!?」って感じで、最後に5分ほどのイベントが1、2個あるという感じ。
奥山：いいんですか、そんな取ってつけたような展開で。
津田：自分では、その子と恋人になろうと思って最初からプレイしているので大丈夫。それに、このゲームをプレイしている時点で、かなり自分を飛ばしてるしね。そうじゃないとマトモに楽しむ気になれないと思うよ。
奥山：はっきり言って矛盾が炸裂しまくってるのでは…。
津田：考えるな、感じるんだ。
奥山：脳内で補完しろというわけですか…。
津田：まあ、作った方も作った方だけど、これを遊んだ方もかなりのものじゃないかな。すべてがうまく絡みあって、バカなんだけどある意味すごいゲームになってしまったという感じだね。アニメとかの展開も含めて。
奥山：で、津田さんはこの中でどの妹が好みなんですか？
津田：咲耶ちゃん。一番ヤバそうなトコがいいんだよねー。ほかの妹があくまでも「妹としてお兄ちゃんが好き」って感じなのに、この子は「結婚したい」とか、直接的なんだよ。お兄ちゃんラブラブ光線が強くて、子悪魔ちっくで、もう振りまわされて楽しい～って感じ？ それと、メイド服着てたイラストがとにかくツボにハマってね。
奥山：津田さんのメイド好きという一面を覗いたところで、この辺にしておきましょうか（笑）。

発掘 その弐

この〝クサさ〟がカッチョいいのです！ HORNED OWL

機種：PS
メーカー：SCE
ジャンル：STG
発売日：95・12・29
価格：5800円

アクション映画の雰囲気たっぷり

萩原：奥山さ～ん、私はこれなんですよぅ。じゃん!!
奥山：おお、なんだか積極的。そんなに好きなゲームなんですね？
萩原：ばっちりです。きっと奥山さんなら楽しんでくれると信じてます。PSの『HORNED OWL』っていうゲームなんですが…ご存知ですか？
奥山：いいえ、全然ご存知じゃないです。今回なんだか本当に皆、マイナーどころを持ってきましたね…。これはどんな感じのゲームなんですか？ なにやらパッケージは硬派なんですけども。
萩原：普通に、ガンコンで撃ちまくっていくってゲームなんですよ。私が買ったわけではなくて、気がついたら家にあったんです。兄が買ってきたんだと思いますが…。でも地味なわりに面白くて、友達が家に来たときにはかなり燃えて遊んでましたよ。
ちょっとストーリーがあって、近未来SF風なんですよ。絵も、士郎正宗さんが描かれてますし。
奥山：確かにちょっと昔風の、SFっぽい感じがしますね。
萩原：そうなんです。それでゲームの方は、お話が勝手に進んで行っちゃうという感じで。
奥山：勝手に進む、ってどういうこと？
萩原：オートスクロールっていえばいいんでしょうか。カメラとかが勝手に動いて、それで話が進んで行くんです。敵を倒した数とは関係ないんですよ。ある意味で、プレイヤーは置いてきぼりですね。とりあえず、2人プレイが面白いので、ちょっとやってみませんか？

奥山：あ…何かしゃべってるよ。もしかしてこれ、全部声入ってるの？

萩原：はい。字幕は一切なしで、すべて音声です。

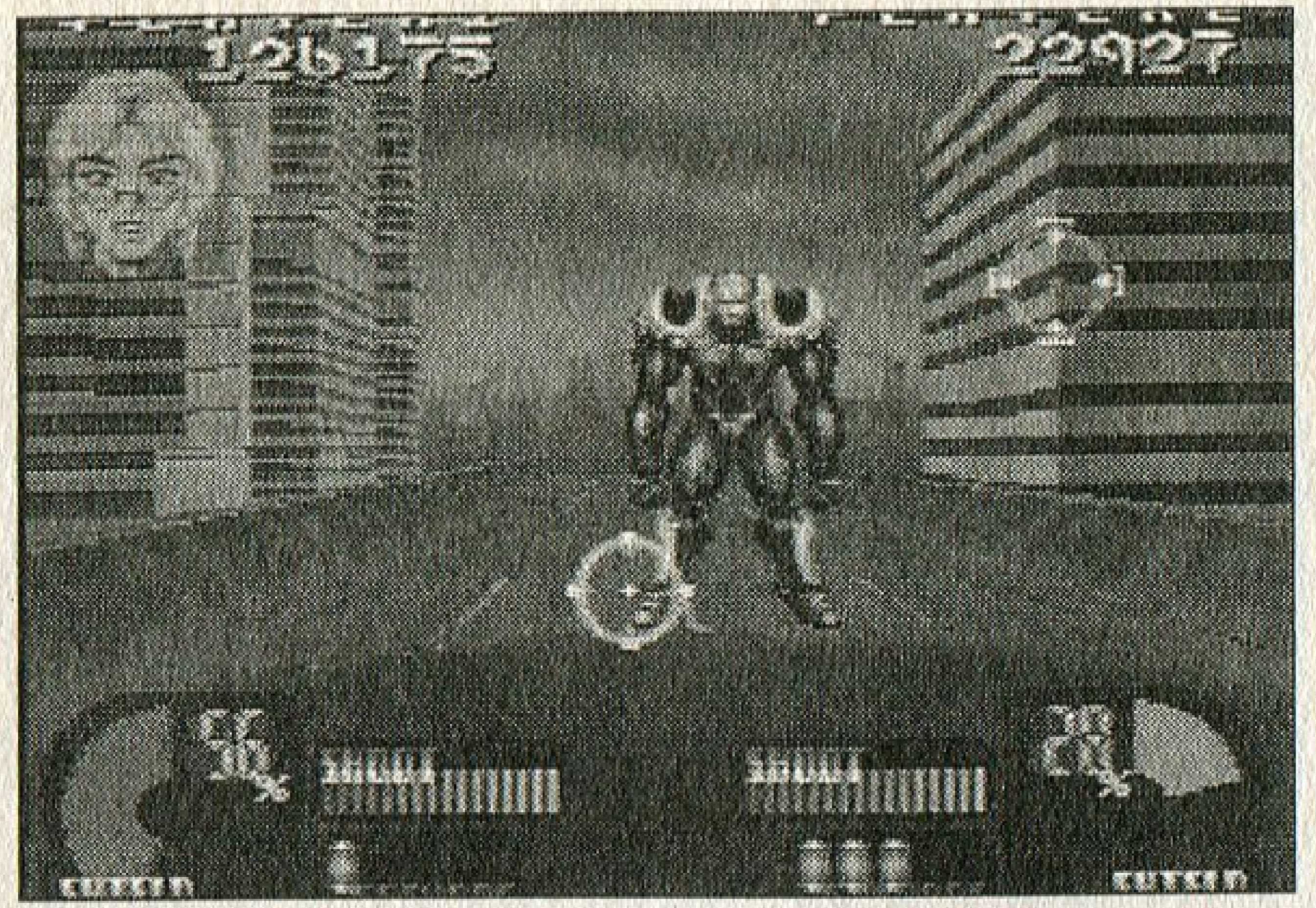
奥山：これ、95年のゲームでしょう。ある意味スゴイような気がしますね～。

萩原：このゲームの真髄はそこにあるんですよ。まあちょっとこの会話を聞いてください。

『一癖どころか、癖だらけってとこだな…ＨＡＨＡＨＡ』

『クサァイ…クサイすぎるぜ…っ』

奥山：な…なんですかこれは。クサイのはアンタの台詞だよ～って思うんですけども。



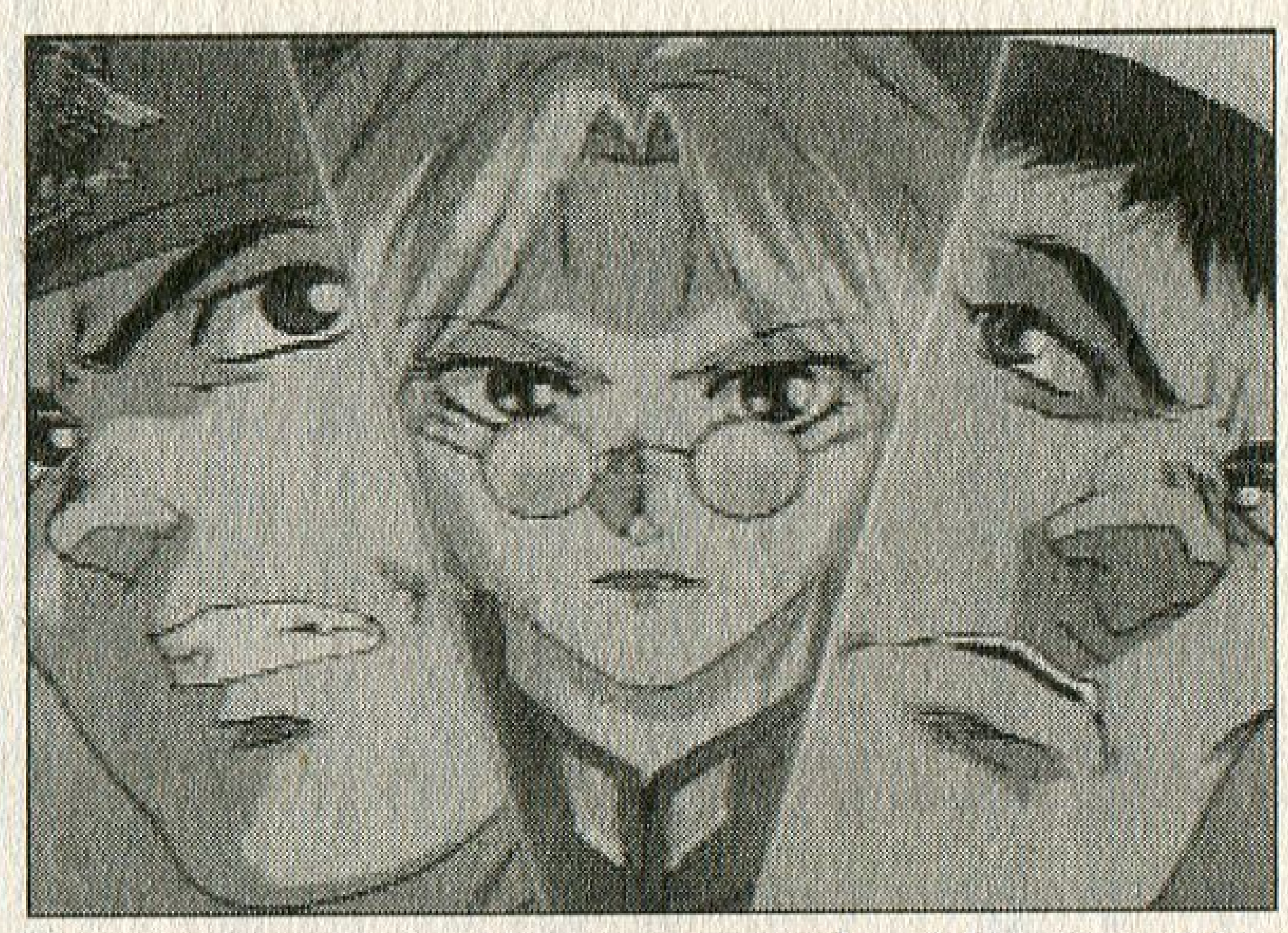
序盤に初登場のラスボス。ハデな登場を繰り返すも、最後までなに言っているか聞き取れませんでした。

萩原：そうなんです。文字にするとわかりにくいかもしれませんが、なんとも全編、アメリカンジョークとそっち系のしゃべりかたで、演技かかっているというか、浸ってるというか…。

奥山：で、これがゲーム中ずっと流れてるのね。ナビゲータの女性の声も含めて。

萩原：これに時々、別の地域で戦ってる戦友たちの通信も入りますよ。

奥山：本当にアメリカ映画っぽいですね。いい悪いは別にして、これも一つの「映画的ゲームの作り方」ですよ、きっと。



左からクロツ、ケイト、マルコ。プレイヤーをよそに、この3人のアツイ会話が展開される。

萩原：これは「ドラマシンクロシステム」という名前がついてます。主人公のクロツ、マルコのどちらを選んだか、また2人プレイでそれぞれゲーム中のナレーションが変わるそうです。

奥山：このゲーム、ずいぶん音声に容量使ってそうだね～。

萩原：ゲームに夢中だと、あんまり聞こえてないんですが、慣れてくると台詞にも気が回るようになって、そこで気づいたんです。結構、クセになりませんか、これ聞いてると。

奥山：恥ずかしくはあるんだけどね～。確かに、まるで『レーシングラグーン』のポエム並に破壊力はあるかもしれません。

これ、ゲーム自体はそんなに難しくないですよね？

萩原：はい。何しろオートスクロールなので、こちらが敵の弾にさえ当たらなければ、何もしなくても先に進みますので。だって、私や友達が、わいわいやっていてクリアできてしまうレベルですから。もちろん、2人プレイの方が簡単になりますしね。

奥山：確かに、私がやってもそれなりに進んでしまうんだから、難易度は高くなさそうですね。

萩原：その上、STGでいうところの「ボム」に相当するものがありますので、緊急事態になったらそれを発射すればいいんですよ。

作品紹介

HORNED OWL

テロリスト集団「メタリカ」を、警察官となって敵ロボットを倒していくガンシューティング。

このゲームの最大のウリ（？）である「ドラマシンクロシステム」は、1プレイヤーモードでクロツ、マルコのどちらかを選択したときと、2人同時プレイのときと、それぞれゲーム中のナレーションが変わるというところ。

ゲーム中に入るアニメーションムービーは、まるでアメリカのアクション映画を見ているようなストーリーで、「攻殻機動隊」の士郎正宗氏がデザインしたキャラクターがいい味を出している。

そう考えると、やはりこのゲームは、男たちの戦いを味わうことじゃないでしょうか。
奥山：それも、かなり熱く、濃いやつよね。
萩原：ストーリーとしては、彼らが戦っている敵の基地の中に潜入して、わりと頻繁に「もうダメかも、脱出できないかも」という事態に陥り、でも間一髪で脱出、というアメリカのアクション映画によく出てきそうなパターンが多いです。もちろん仲間が脱出できなくなったときも、
「生きて…生きて帰ってこいよ…」
って具合にもう、くさすぎるんですよ～。
奥山：とにかく、撃って撃って撃ちまくっていればクリアはできて、その背後では緊迫感とクサさ溢れる会話が流れていて、というさっぱりとしたゲームなんですね。
萩原：そうです。最後の方になればなるほど、お涙頂戴のお話になっていくのがまた心地良いです。もちろんラストも、爽やかに終わります。
奥山：個人的にはダークじゃないのは残念ですが、彼らの台詞には惚れました（笑）。

発掘その参

そっとあなたに届けたい癒し系ゲーム
JELLYFISH

機種：PS
メーカー：ヴィジレット
ジャンル：SLG
発売日：99・9・28
価格：4800円

僕は癒されたいんです…

奥山：秋田さんは今回、何を持ってきてくれたんですか？
秋田：これなんですけど…。
奥山：『JELLYFISH』？　ってこれ、クラゲゲームですか？　こんなゲームがあったとは…よく発見しましたね。
秋田：いや、激務のあまり「癒されたいなあ」と思いまして。なんだかOLさんみたいなことをしてしまったんですよ。
奥山：癒されたくてゲームショップに行くあたり、全然OLさんっぽくないですよ。その時点でかなりゲーム漬けなことがバレバレですって。
秋田：まあそうなんですけど（笑）。とりあえず、そんな気持ちでゲームショップに行ったらこれがあったんですよ。クラゲってちょっとしたブームでしたよね。
奥山：ええ。私も大好きなんですよ。よくペットショップのクラゲを眺めてました。ミズクラゲっていうんでしたっけ、こう、ぽよんとした小さいのがかわいいですよね～。でも、飼い方が難しいと聞いて断念したんです。
秋田：そうなんですよ、難しいらしいんです。で、このゲームはその難しいクラゲの飼育方法を忠実にシミュレートした、ということで。
奥山：で、結論から言って癒されたんですか？
秋田：それが、全然（笑）。もうね、その時は本っ気で癒されたかったんですよ、僕。インドのお香を部屋に焚いて、足の指を広げるウレタンのグッズまで買って、それでこのゲームやってたんですから。
奥山：それはかなり本気ですね…。でも、ぼーっと見て癒されるのがいいんだったら、『アクアノートの休日』みたい方がよかったんじゃないかなあ。
秋田：アレは結構操作しなきゃいけないんで面倒なんですよ。その点これは、クラゲが漂うのをぼーっと見てることができるので、そこは良かったですね。
奥山：じゃあとりあえず、ゲームの概要を簡単に説明してもらえますか。
秋田：とりあえず、クラゲを育てるんです。毎日餌をあげて、大きくして、180日以上の成体をオ

スメス2匹揃えておくと幼生を生んだりしますし。もうただひたすら、クラゲを育てて、見て、というゲームですね。

奥山：じゃあストーリーとかは全然ないんだ？

秋田：あー…実はちょっとだけあります。最初の段階で、主人公を3人の中から選べるんですよ。「カップル」「子供」「OL」なんですけど。

奥山：ちょっと待ってくださいよ（笑）！ それ「キャラ」なんですか？

秋田：いや、でも、そうなんですから実際。まあほとんど意味はないと思うんですけど…。例えば、子供だったら夏休みの絵日記みたいにして始まって、水族館に行ったらどうしてもクラゲが欲しくなったので、お年玉やお小遣いを貯めてクラゲ飼育セットを買ったとか、そういう導入になってるんです。

奥山：そこで秋田さんが選んだのはやっぱり…。

秋田：もちろんOLです。だって僕は癒されたかったんですから（笑）。

奥山：で、ゲームを始めてみると…。なんだかそっけないですね。このトレーシングペーパーで作ったみたいなクラゲが…なんとも。オープニングは綺麗だったのに…。これ、PS2で作ったら良かったんじゃないですか？ 発売したのも去年なんですよね。

秋田：そうですね。でもこれ、結構見てると和むんですよ。こうやって餌をあげて、1日、日付を進めてみると…。

奥山：ああっ、クラゲちゃんが2ミリ育ってる（笑）！ 成長早いですね～。

秋田：それだけじゃないですよ。ほら、こうして餌を上げないで数日進めてみると…。

奥山：ち、縮んだ…。それもセンチ単位で縮んでいきますね。

秋田：クラゲって死んじゃうときは水に溶けていくんですよね。なんだか切ないですよね。

奥山：そういえば、この音楽、やけに南国風で和みますね。

秋田：これはゴンチチなんですよ。ゴンチチのチチ松村さんが監修みたいな感じで関わってて、それでなのか、音楽も何曲かゴンチチのものが使われているんです。でも、実はこれ、CDを入れ換えて好きな曲でプレイすることができるんですよ。

奥山：それはいいですね～。秋田さんはどんな曲をかけてプレイしてたんですか？

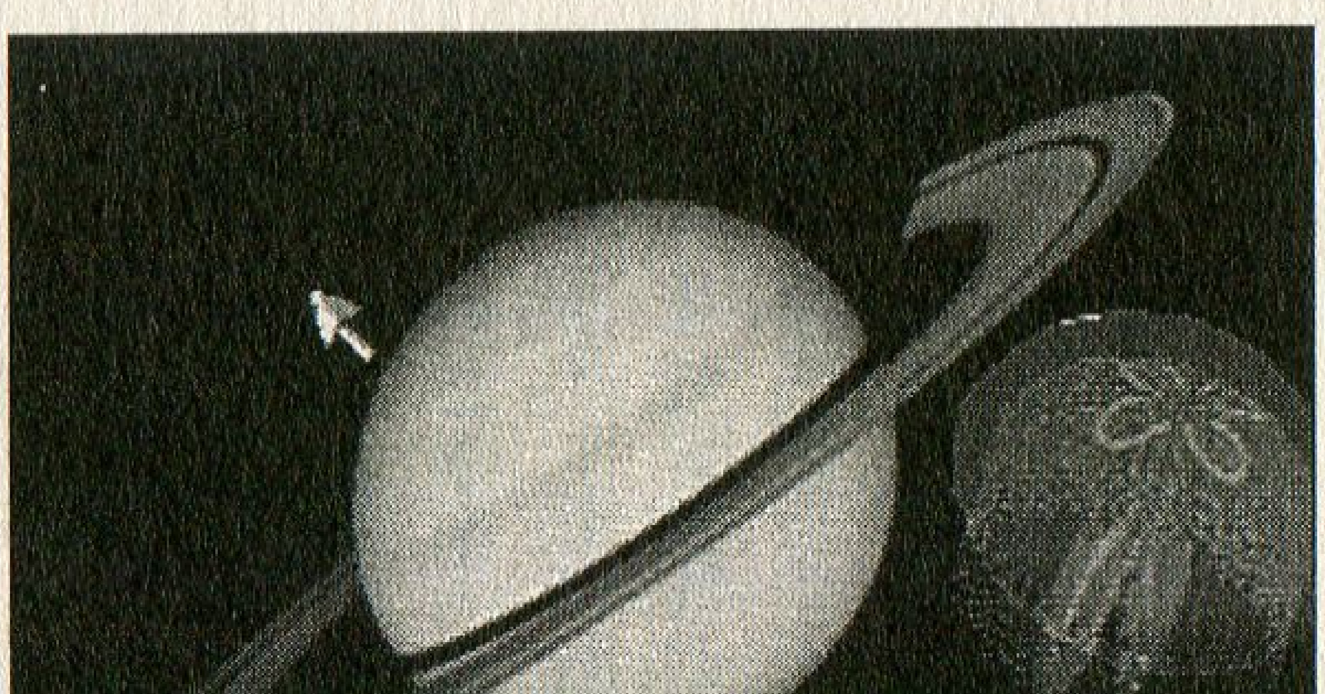
秋田：コナミの『プーヤン』です。

奥山：え？ もうちょっとこう…心底癒される曲の方がいいんじゃないでしょうか。

秋田：いえ、このミスマッチ感がまたいいんです。癒されます。あ、あとですね、背景も変えられるんですよ。例えばこんなのがシュールで僕は好きなんですけれども。

奥山：土星だ！ 土星をバックにクラゲがゆらゆら遊泳してるよ～。

秋田：ヘンだけどいいですよね～。それと、ライティングをこうしてグラデーションでかけて行くと、



土星とクラゲとアルコールがあれば、きっと明日に向かって笑顔で進めるハズ。ものすごく神秘的な画像だ。

作品紹介

JELLYFISH

近年ブームになっているクラゲを育成するSLG。実際の飼育方法を忠実にシミュレートしており、「クラゲっていう生物はなんてデリケートなんだろう。まるで私みたいね、ウフフ」とOLさんに言わせるぐらい難しいので慎重に育てないとすぐにゲームオーバーとなってしまう。と言っても、ゴンチチの優しいメロディーを聴きながら、漂うクラゲを見ているだけでかなりリラックスできるのでゲーム版『feel』と呼んでも差し支えないだろう…やっぱ違うか。

色が変わるんです。
奥山：まるでどこかのバーみたいですね（笑）。いや、よく知りませんけど。クラゲや背景が、赤から紫、青、緑と次第に変化して行くとは…なんか、ヤバい薬とかやってたらすごくハイになりそうですね、この画像。読者の皆さんに、カラーでお見せできないのがとても残念っ。
秋田：飼育のシミュレートっていうだけあって、「水流を"強"にしてはいけません」とか書いてあるのに、「強」の選択肢があるんですよ。「イタズラをすると、クラゲがびっくりするよ」とあっても、イタズラするコマンドがあったり。
奥山：実際と同じように作ってあるけど、プレイヤーの意志でやらないでね、ってことなんですね。
秋田：癒されるかどうかは人それぞれだとは思いますが、夏の終わりにクラゲと戯れて、水に溶けていってしまう切なさを共有してみませんか…。
奥山：そ、それはホントに切ないです…。

発掘その四

人々の悲しみを癒し、己の罪を償うのだ！ tsugunai―つぐない―

機種：PS2
メーカー：SCE
ジャンル：RPG
発売日：01・2・22
価格：6800円

ダーク好きならチェックして！

奥山：さて、では相方は津田さんお願いしますね。
津田：どうぞ。今回は何を持ってきたの？
奥山：これなんです。PS2で出たRPG、『tsugunai―つぐない―』ですよ～。
津田：いつ出たんだっけ。
奥山：今年の冬です。確かに見た目も地味なんですよね～。キャラなどもかなりリアル系で、申しわけないけど、それでいて「おおっ！」と目を見張るほど上手いわけじゃない（笑）。だからあまり印象に残らなかったんだろうなと思います。本誌の読者さんだって一体何人の方が知ってらっしゃるか…。
津田：そうだね。毎週ゲーム雑誌を読んでる俺でも、言われて「ああ」って思い出すくらい、かなあ。
奥山：でもね、地味ながらなかなかいいんですよ。
津田：…音楽が？　ストーリーが？
奥山：どうしてそういう穿った見方をするんですか～！　でももちろんいいんですよ、音楽。なんと言っても光田さんが担当されてますからね。
津田：そういえば、最初は光田さんが音楽担当だから、っていうんで注目してたんじゃなかった？
奥山：そういうことは思い出していただかなくてもいいんですよ。でもそれだけじゃないんですよ。まずこのテーマがいいですよね。「償い」ですよ！　神の怒りに触れた主人公が、その罪を償うために、霊魂となってさ迷い、心に悲しみを抱いた人々に憑依してそれを癒していく、というものなんです。どうですか。そそられますよね？
津田：…『レリクス』？
奥山：いや、そうじゃなくてですね（笑）。
津田：面白いと思うよ。「乗り移る」っていうのがゲーム的にいいし、理由付けとして、そういうストーリーはファンタジー世界に合ってると思うし。いいんじゃない？
奥山：何だかあっさり肯定されてしまって、拍子抜けです。「またそんな暗いのを」って言われると思ったのに…。
津田：それはもうわかってるからさ。
奥山：このゲーム、舞台はヴァロンディアという小さな町です。

この中で話が展開して行く、すごく小さな世界での話なんですが、それが逆にいい味出してると思うんですよ。乗り移るのはここの住人になんです。

津田：なんか、そんなに悲しみを抱えてる住人ばっかの町ってのもイヤだなぁ。

奥山：まあそう言わずに。憑依したキャラの悲しみを癒すとイベントはクリア。そうしてまた、次の人間にふらふらと憑りつくわけです。そしてまた、このイベントもいい味出してるんですよぅ。どちらかというと淡々としてるんです。ドラマチックな、あざといような展開とは違いますね。



手前に半透明に見えているのが主人公の生霊。こうして彼の試練が始まるのでした。神官さんもびっくり。

津田：じゃあ奥山さんの好きな、裏切りとか陰謀とか暗殺とかじゃないんだ。

奥山：そういうのも好きですけどね（笑）。ところで津田さん。津田さんの心には今、悲しみはありますか？

津田：…真面目に答えると話が深くなりすぎて、本が一冊書けちゃうから話したくないけど…うーん、最近あった悲しみというと、『シスプリ』のアニメの作画が最悪だったことかな。

奥山：…はぁ…そうですか。まあとにかくですね、私や津田さんのような普通の人に普通にある悲しみを取り上げてる、という感じなんです。まさに、ここに暮らす人々の息吹を感じ取れるな、と。

津田：RPGってことは、戦闘もあるんでしょ？

奥山：あります。これもちょっと変わってて面白いです。ターン制になってて、防御の時だけ「どういう防御をするか」を選択しなくちゃいけないんです。

津田：相手のモーションを見てから選ぶのかな。

奥山：そうですね。だから、相手の攻撃の動作を覚えると楽ですよ。それと、通常攻撃以外で敵を倒すと経験値が上がるとか。そういう要素があるので、戦闘は単調にならないですね。あと、魔法のシステムもちょっと面白いですし。

津田：しかし、見た目は地味だよね、つくづく。

奥山：そうなんですよねー。そこで思いっきり損してますよね。私としては、ちょっと暗めの設定が好きで、中世風ファンタジーが好きで、戦闘もそこそこやりがいがあって、それでいて派手な演出よりもしっとりした癒しが好きな方には、オススメしたいんですけど。特にこんな、初秋のしんみりとした季節にプレイするのに、ぴったりのゲームだと思うんですよね〜。

正直言って、最初は音楽目当てで買ったというのもあったんですが、プレイしてみて「ごめんなさい」って感じです（笑）。想像した以上に、小ぢんまりとした、それでいてきちんと世界が作りこまれた佳作でした。でもSCEさん、お願いですからサントラCDは発売してください…。

津田：結局最後は音楽の話になるんだね。

作品紹介

tsugunai —つぐない—

伝説のアイテム「宝珠」を持ち帰ったことが神の怒りに触れ、肉体と魂が切り離されてしまったという主人公。まあいわば生霊状態というところだろうか。そして他人に乗り移り、多くの人々の心の中にある悲しみを癒して行くというゲーム。小さな町の中でゲームが進んでいくが、乗り移れるキャラは老若男女揃っているので、飽きることはない。

また、戦闘では多少アクション的要素もあり、防御のタイミングと駆け引きが必要になってくる。

中世風ファンタジーの面影を良く残した、全体的に小粒ながら、しっとりとした情緒に溢れる佳作である。

BACK NUMBER

バックナンバーのお知らせ

ユーズド・ゲームズ

〈3号〉 本体価格780円 充実！　中古ゲームライフ／シリーズ1作目特集／スーパー32X特集など	**〈4号〉** 本体価格760円 脱線！　チョー大作主義／パソコンゲーム特集／メガドライブ特集など	**〈5号〉** 本体価格760円 手を出すな！　キワモノ全開ハード＆ソフト／女性ゲーマー特集／RPGなど
〈6号〉 本体価格760円 名もなきゲームたちとの邂逅／ゲーム音楽特集／アドベンチャーゲーム特集など	**〈7号〉** 本体価格760円 奇作豊作！　バカゲーコレクション／戦略シミュレーションゲーム特集／PS・SS特別ふくろ綴じなど	**〈8号〉** 本体価格760円 楽しさ100倍！　多人数プレイゲームの宴／バーチャルボーイ特集／セガの怒られゲー特集など
〈9号〉 本体価格760円 スーファミ救出作戦！　名作の千年王国／ゲームギア特集／キャラバンシューティング特集など	**〈10号〉** 本体価格760円 今は亡きメーカー特集　思い出はきらめく星々／セガ8ビット機の伝説／ゲームマンガ特集など	**〈11号〉** 本体価格760円 100円ソフト100本ノック／ゲームボーイ特集／ゲーム19XXなど
〈12号〉 本体価格760円 突撃！　クリエイター列伝!!／パソコンゲーム特集／1タイトル6ページ特集「ザナック」など	**〈13号〉** 本体価格760円 マイナーゲーム特集／メジャーゲーム特集／小松崎茂インタビューなど	**〈14号〉** 本体価格760円 中古ゲームライフ・リターンズ／サターン特集／アドベンチャーゲーム特集など
〈15号〉 本体価格760円 ファミコン特集／マイナーハード特集／1タイトル6ページ「カオスシード」など	**〈16号〉** 本体価格760円 バカゲー特集／RPG特集／タイトーSTG特集など	**〈17号〉** 本体価格760円 21世紀に語り継ぎたいゲーム／メガドライブ特集など
〈18号〉 本体価格760円 歴代ハードの勇者たち／ユーゲー5周年企画／ファミコン周辺機器特集など	**〈19号〉** 本体価格760円 徹底攻略特集／ヒーロー＆ヒロイン特集ほか	
〈総集編2〉 本体価格1800円 5号〜8号までのほとんどの記事を再録した総集編。総集編書き下ろしページも少々ある廉価版。	**〈総集編3〉** 本体価格1800円 9号〜12号までのほとんどの記事を再録した総集編。総集編書き下ろしページも少々ある廉価版。	**〈総集編4〉** 本体価格1800円 13号〜16号までのほとんどの記事を再録した総集編。書き下ろしページも少々ある廉価版。

ナイスゲームズ

〈1号〉 本体価格760円 一生愛せる極上ゲーム／ヘンなタイトル特集／制作者インタビューなど	**〈2号〉** 本体価格760円 98年ゲームランキング200／ギャルゲー特集／制作者インタビューなど	**〈3号〉** 本体価格760円 99年上半期ゲームランキング200／ホラーゲーム特集／制作者インタビューなど
〈4号〉 本体価格980円 99年下半期ゲームランキング200／つくりものゲーム特集／制作者インタビューなど	**〈5号〉** 本体価格980円 2000年上半期ゲームランキング200／キャラクターゲーム特集／制作者インタビューなど	**〈6号〉** 本体価格980円 2000年下半期ゲームランキング200／洋ゲー特集／制作者インタビューなど

弊社では、ただ今バックナンバーの直接販売を休止させて頂いております。書店さんを通じての販売のみとなりますことをご了承ください。下の注文書（コピー可）に、欲しい号数、冊数、住所、氏名、電話番号をお書きの上、お近くの書店さんへご注文ください。なお、お手元に届くまでの日数は、書店さんによって異なりますので、ご注文の際にご確認ください。　※ユーズド・ゲームズ1号、2号、総集編1は完売いたしました。

客注扱い	書店（帳合）印	販元　キルタイムコミュニケーション TEL 03-3555-3431／FAX 03-3551-1208 お名前 ご住所 TEL（　　）

ユーズド・ゲームズ VOL.（　　　　）←号数を記入 ※本体価格　VOL.3　780円、VOL.4〜　760円	各　　冊
ユーズド・ゲームズ総集編 VOL.（　　　　）←号数を記入　※本体価格　1800円	各　　冊
ナイスゲームズ VOL.（　　　　）←号数を記入　※本体価格　760円	各　　冊
	冊
	冊

←切り取ってお近くの書店にて御注文下さい。



美少女ゲームマニアックス2

テキスト中心＆エロCGなしという前代未聞の美少女ゲーム誌の2作目がついに制作決定！

前回好評だった「物語が魅せる美少女ゲーム」「美少女ゲーム業界の舞台裏」を中心に、今回は「家庭用ゲームの美少女ゲーム」も語り尽くします。

9月末日発売予定

第一特集「物語が魅せる美少女ゲームたち」Part.2

「果てしなく青いこの空の下で…。」「Air」「Phantom of Inferno」「銀色」「不確定世界の探偵紳士」…など。

第一特集「ギャルゲーでも語り尽くせ！」

「久遠の絆」「慟哭、そして…」「Lの季節」「ときめきメモリアル2」…など。

その他、ポリゴンエロゲーの逆襲、美少女ゲーム雑誌レビュー？、美少女ゲーム傑作選など、コラムネタも盛りだくさん。

同人ゲームマニアックス

好評発売中

巻頭では、TYPE - MOONや渡辺製作所など、有名サークルの

夏コミ新作情報を一挙公開！



↑渡辺製作所「PARTY'S BREAKER」



TYPE-MOON→「歌月十夜」



本体価格880円 ＋税

近年、クオリティが高くなってきた同人ソフト。中には『月姫』や『Queen of Heart』といった、商業ソフトに引けを取らないヒットとなった作品も多数存在する。何故、このような同人ゲームがでてくるようになったのか？　その傑作ソフトたちを中心に、同人ゲームの魅力を徹底的に紹介する。

発行：キルタイムコミュニケーション
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル／販売営業部 TEL.03-3555-3431 FAX.03-3551-1208

発行人：武内静夫
編集人：武内静夫
編集長：津田清和
編集部：奥山美雪
秋田俊悦
萩原麻衣
デザイン：マイクロハウス クリエイティブ事業部
小野 瞳
金本美緒
編集協力：RD
卯月鮎
M2
銃田夢人
佐ぶ
ジョッキー★笹岡
鈴木純平
多根清史（BIG★BURN）
ハービー吉村
原田勝彦
藤森博之
水野隆志
販売営業：長谷川安次
河合秀晃
広告：マイクロハウス レップ営業部
小山睦男
五十嵐健一
印刷：図書印刷株式会社

ナイスゲームズ
2001年10月1日発行 VOL.7

定価：本体980円
（消費税が別に加算されます）

次号 ナイスゲームズ VOL.8
2002年3月末
発売予定

（株）キルタイムコミュニケーション
〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル
編集部 TEL.03-3555-1201
FAX.03-3551-9384
販売部 TEL.03-3555-3431
FAX.03-3551-1208

広告 （株）マイクロハウス レップ営業部
TEL.03-3555-1206
FAX.03-3297-0180
※広告取り扱い窓口は（株）マイクロハウスレップ営業部に変更しましたので、ご了承下さい。

ナイスゲームズ

VOL.7

編集後記

先日、任天堂の制作発表会での宮本氏のネットに関するコメントにちょっと安心。ネットゲームって1本あたりに使用する時間が長すぎると思うし、それが解決して普及していたとしても、今のままだと土俵が変わっているだけで状況は大差ないような気もします。まあ、偉そうなこと言ってもしょーがないんですけど。この業界で食べさせて頂いている身としては、せめてゲームをちゃんと遊んで、ゲームを語る自分の言葉だけは失いたくないなあと思っております。（津田）

何だか津田さんがとても立派な発言をしているので、どーでもいいことを書こうと思っていた手が止まっちゃいました（笑）。えーこの夏、実家に帰るその日にノートパソコンを衝動買いしました。これで私のPC環境はぐっと良くなりましたね。おかげで実家にいる間中、PCつけっぱなしで仕事する派目になりましたが…。このマシンを使ってPCゲームにも手を出したいという野望アリ。（奥山）

深夜、帰宅途中で酔っ払ってる女のコと遭遇しました。「今日、私の誕生日なの〜」とニッコリ。あー、コレは逆ナン、もしくは甘く切ない恋の罠だなあと思いつつも「おめでとうー」と言って素通り。普通だったら即、楽しげなコンボに繋げるためチャレンジするんですが、スーパーで買った豚足で一杯やるほうが楽しみで楽しみでしようがなかったんです。本当にごめんなさい。（秋田）

電車の中で、「月額16万円より、限定20名様！」という住宅広告が目に入りまして、「まあ、こういう高級マンションには、どんなお大尽が住むのかねぇ」と思ってよく見ると、高齢者介護施設でした。この高齢社会化が進む昨今、もっとつつましく、少しは身の回りに気遣いをしなくてはなぁと、反省中です。…が。今秋ゲームキューブが発売。DC、PS2と購入して、さすがに3つ目まではと思いつつも、来年あたり手を伸ばしそうな…。で、また反省です。（萩原）

ナイスゲームズVOL.7 アンケート用ナンバー

1. Game of 2001（上半期）
2. ランキング
3. 編集部ベスト20
4. セガガガ
5. どうぶつの森
6. ちっちゃいエイリアン
7. 鋼鉄の咆哮
8. クールボーダーズ
9. エンドネシア
10. 耽美夢想マイネリーベ
11. シャドウハーツ
12. ボルフォス
13. ギタルマン
14. まとめ
15. ゆりかごから墓場まで
16. ナイスゲームインプレッション
17. 極上たんぽぽ堂
18. ティアリングサーガ
19. 制作者インタビュー
20. ゲームレジスタンス
21. ドリームドライビング特集
22. レーシングラグーン
23. 青の6号
24. レスキューヘリ・エアレンジャー
25. スカイオデッセイ
26. GTA
27. 鉄1
28. トラック狂騒曲
29. ブラストドーザー
30. 美食倶楽部ギャルゲー専科
31. ライトユーザーのひみつ
32. 佐ぶの技術セミナー
33. 小特集 スクウェア的マイナーゲーム特集
34. アインハンダー
35. サイバーオーグ
36. ダイスDEチョコボ
37. is internal section
38. プロロジック麻雀 牌神
39. ダグアウト'99
40. ネットゲーム場外乱闘
41. ゲームセンター放浪記
42. 煩悩ゲームの世界
43. 今月の発掘

●面白かった記事（3つまで右ページの番号で記入して下さい）

●つまらなかった記事（3つまで右ページの番号で記入して下さい）

●この本を購入した理由

●次の号も買おうと思いますか？
・思う　・思わない
<理由>

●2001年7月～12月に発売されたソフトの中で、面白かったものは何ですか？

●本書をどこで知りましたか？
・店頭で　・人に薦められて　・ユーズドゲームズの広告で

●本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書き下さい。

●欲しいプレゼント商品名（プレゼントのしめきりは12月末日までです）

キリトリセン

発行人：武内静夫
編集人：武内静夫
編集長：津田清和
編集部：奥山美雪
秋田俊悦
萩原麻衣
デザイン：マイクロハウス クリエイティブ事業部
小野　瞳
金本美緒
編集協力：RD
卯月鮎
M2
銃田夢人
佐ぶ

ナイスゲームズ VOL.7

編集後記

先日、任天堂の制作発表会での宮本氏のネットに関するコメントにちょっと安心。ネットゲームって1本あたりに使用する時間が長すぎると思うし、それが解決して普及していたとしても、今のままだと土俵が変わっているだけで状況は大差ないよ
んですけど。この業界で
と遊んで、ゲームを語る
（津田）

どーでもいいことを書
ーこの夏、実家に帰るそ
のPC環境はぐっと良く
ぱなしで仕事する派目に
手を出したいという野望
（奥山）

。「今日、私の誕生日な
く切ない恋の罠だなあと
ったら即、楽しげなコン
買った豚足で一杯やるほ
にごめんなさい。
（秋田）

う住宅広告が目に入りま
が住むのかねぇ」と思っ
化が進む昨今、もっとつ
と、反省中です。…が。
さすがに3つ目まではと
た反省です。（萩原）

用ナンバー

34. アインハンダー
35. サイバーオーグ
36. ダイスDEチョコボ
37. is internal section
38. プロロジック麻雀 牌神
39. ダグアウト'99
40. ネットゲーム場外乱闘
41. ゲームセンター放浪記
42. 煩悩ゲームの世界
43. 今月の発掘

POST CARD

50円切手を貼って下さい

1040041

東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル2F
KTC キルタイムコミュニケーション
ナイスゲームズ 編集部
Vol.7アンケート係行

キリトリセン

フリガナ 氏名	ペンネーム		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒　住所			

●本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）

●買って面白かったゲームソフト名

その理由

●特集でとりあげて欲しいテーマは？

●ゲーム以外でいちばん興味のあることは？

平成13年10月1日発行　発行所：㈱キルタイムコミュニケーション　発行人：武内静夫　編集人：武内静夫　〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル　TEL03-3555-3431　FAX03-3551-1208



定価　本体980円
※消費税が別に加算されます

ISBN4-86032-001-8 C2076 ¥980E